KOSAIDO

マンガ工房

廣済堂出版

# ショタ 少年の描き方

How to draw SHOTA

成長期前の小・中学生から
無垢であどけない幼児まで
大人の男子にはない魅力を醸し出す

アナタの心をくすぐる
少年84人

# 少年（ショタ）の描き方

How to draw SHOTA

タイプの違う二人が
自然体で一緒にいる状況

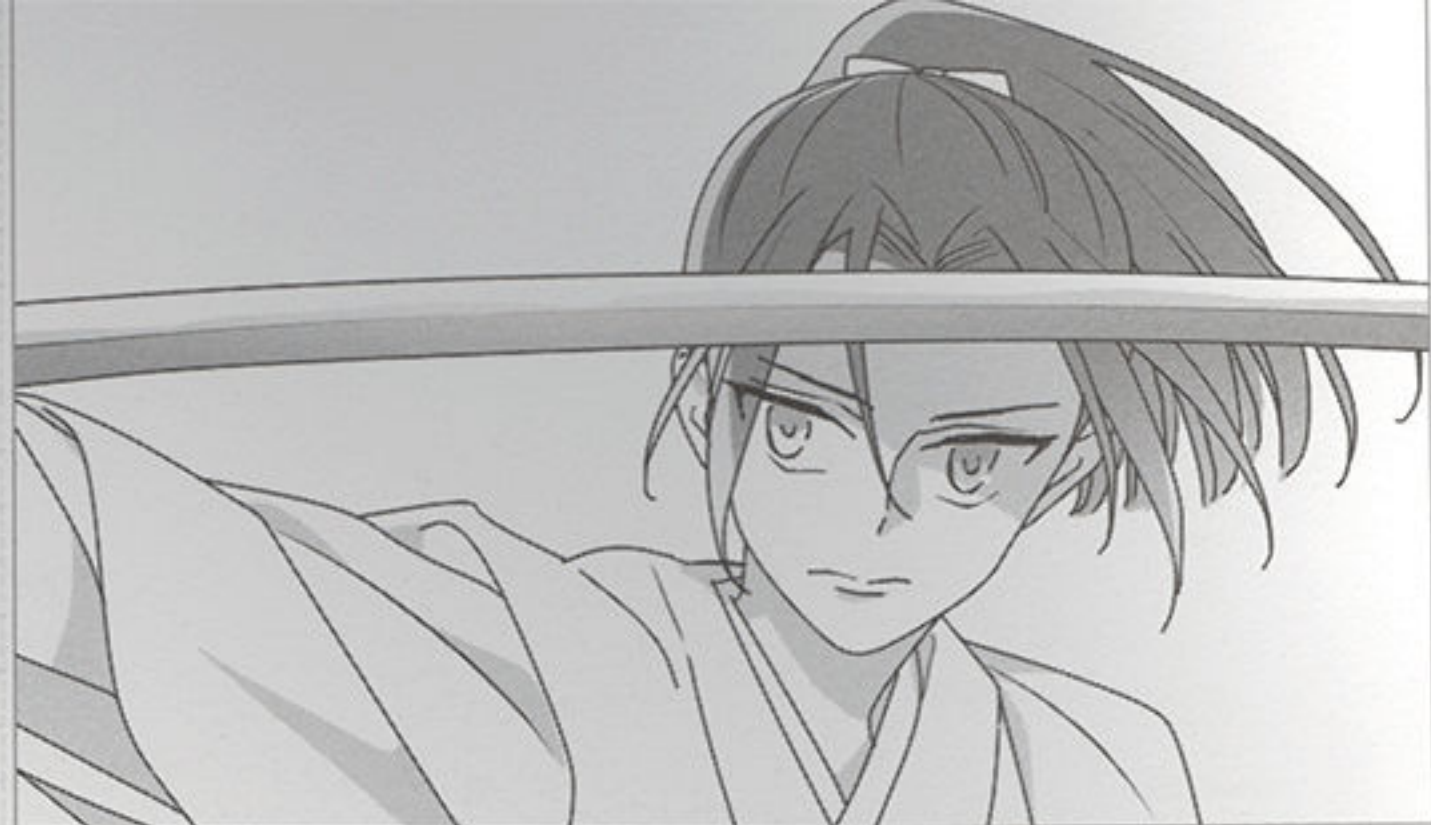
無邪気な輝きに
満ちた瞳

男の子らしい
精悍（せいかん）なかっこよさ

細くて柔らかい
ふとももと
健康的な膝

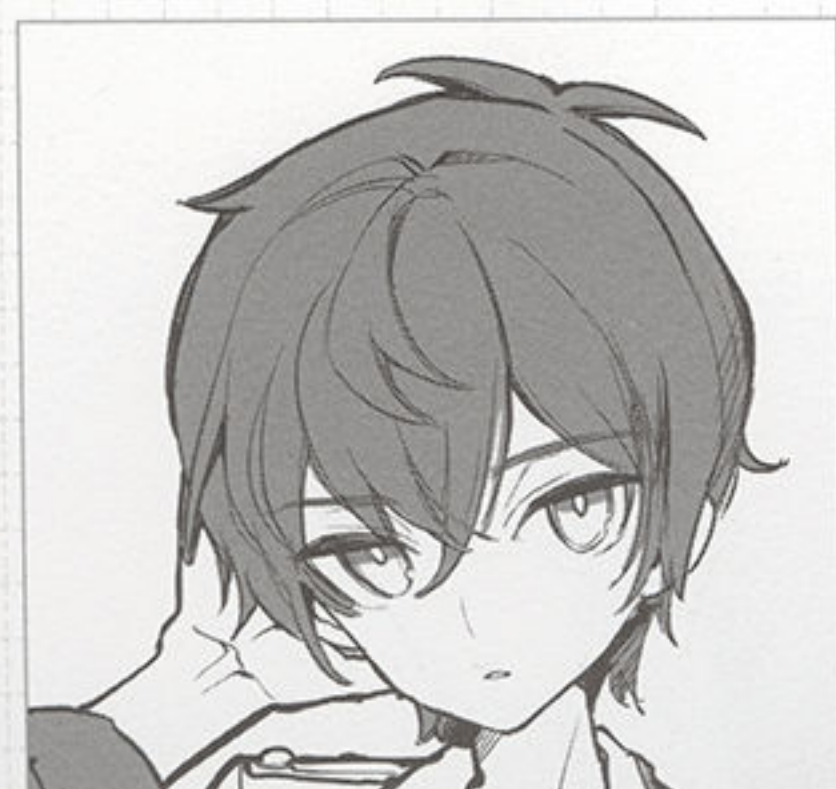
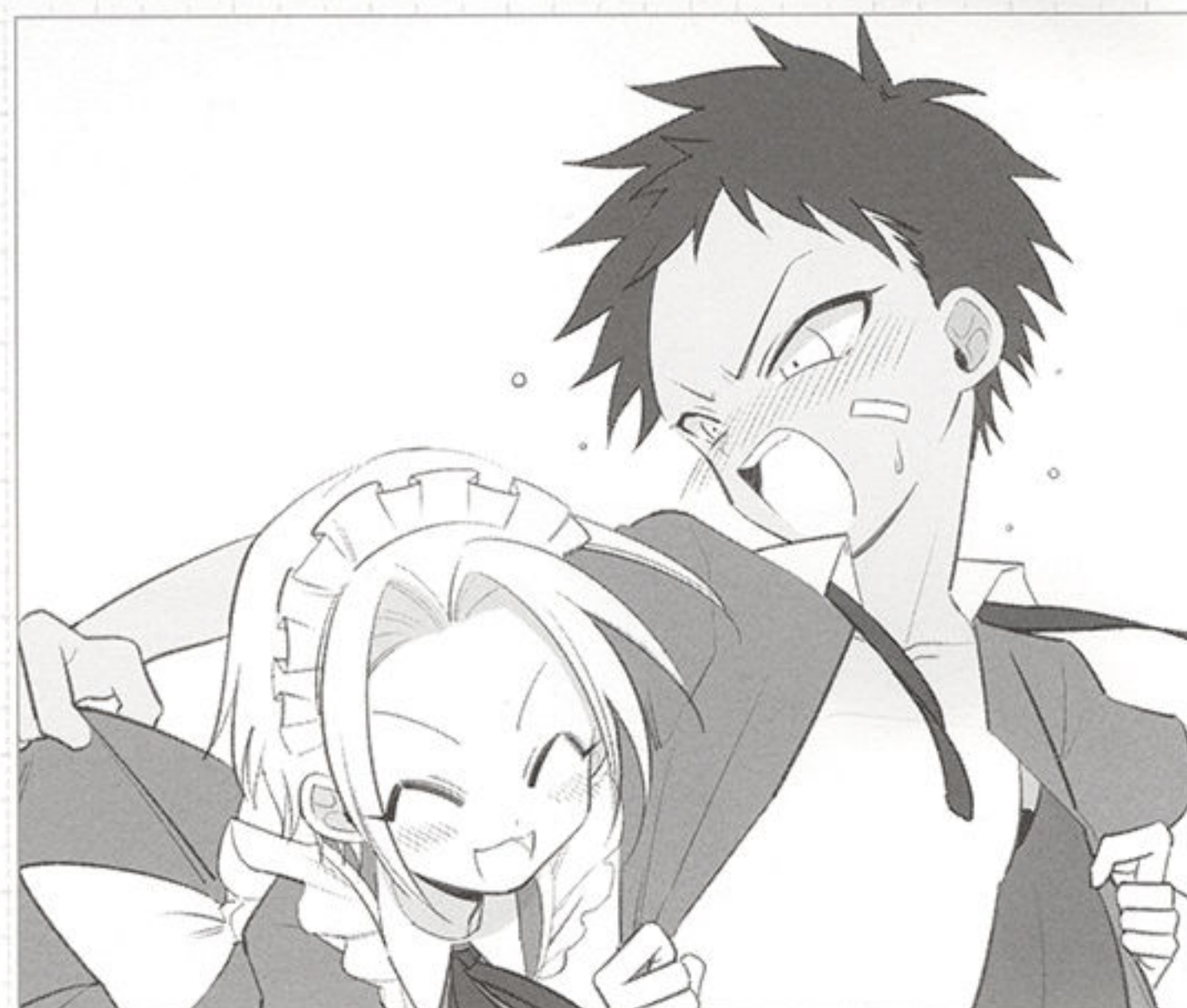
制服と半ズボンが生む
魅惑のシナジー効果

廣済堂出版

# SHOTA IS JUSTICE

## 可愛い少年（ショタ）は好きですか？

無邪気で素直な子どもらしい可愛さ。男らしさを象徴する筋肉や骨が未発達な体。大人の男性や女性にはない、成長過程ならではの要素を併せ持ち、独特の魅力を醸し出す「ショタ」と呼ばれる少年たち。

とある作品に登場した少年の名前が語源とされる「ショタ」という言葉は、近年では育ちかけの魅力に包まれた可愛い少年を指す単語として広く使われています。泣いても笑っても怒っても落ち込んでも愛くるしい彼らは、まさに地上に舞い降りた天使とも呼べる存在。

この本は、そんなショタへの愛が止まらない方々へ贈る、ショタの描き方とキャラクターバリエーションをまとめた一冊です。

## Point 1 ショタの体を描くコツがわかる

育ちざかりの未成熟な体は、ショタの魅力を表現する上で重要な要素。しかし、子どもの成長は早く、1年も経てば体つきが変わってしまうほど著しい変化を遂げます。

基礎編となる第1章では、そんなショタの体を、4～6歳の幼児、7～9歳の小学校低学年層、10～12歳の小学校高学年層、13～15歳の中学生層と、4つの段階にわけて解説しています。少年らしい体が描けない、という方でも、第1章の内容を読み進めていけば、年齢を描き分けるポイントを覚えることができます。

続く第2章からは、4～15歳までのショタキャラクターたちを解説付きで紹介していますので、第1章の内容をベースに好みのキャラクターを模写してみてください。この本を読み終える頃には、ショタならではの魅力を表現する方法がわかるはずです。

## Point 2 好みのショタが見つかる

第２章以降では、11名のイラストレーターが描いた個性豊かなショタが総勢 84 名登場します。第２章では、日常生活を送る現実にいそうな小・中学生たちを数多く紹介。第３章では、小学生よりもさらに若い幼児たちの可愛さに触れ、第４章では、戦う少年、仕事をする少年、異国の少年、果ては女装や男の娘など、アニメ・漫画・ゲームに登場しそうなフィクションの世界ならではの少年たちを幅広くピックアップ。第５章では、獣耳や妖怪など少年の姿をした人ではないキャラクターが、最後の第６章では、夏冬の服装や各国の民族的な衣装に身を包んだ少年が登場します。

創作するキャラクターの参考にするなど資料としてもお役立ちいただけるほか、純粋に可愛いショタが見たい！　という方でもイラスト集としてお楽しみいただける構成になっています。

# Contents

Chapter.1

ショタの描き方

# 第1章 基礎編

# Lesson 1 少年（ショタ）の魅力

純真無垢で何に対しても全力で挑み続ける「少年（ショタ）」は、ときに大人たちに癒しを与えてくれる魅力的な存在である。ここでは本書におけるショタの基準と、扱うショタのタイプを紹介していこう。

## 1. ショタの基本

「ショタ」といえば「幼い少年」をイメージする人がほとんどだと思われるが、何歳～何歳までという定義はなく、年齢範囲は人によってバラバラである。本書では、幼稚園に入園する4歳頃～15歳（中学3年生）までの少年を取り上げ、その中でも12歳～14歳をメインに扱っていく。

第1章では、年齢別に体や顔の描き方を紹介。その年齢に合った手足の動きや表情も何点か取り上げる。子どもの成長スピードは速く、歳が経つにつれて体のラインが大幅に変わってくるので、まずはこの章で基礎的な知識を身に付けていこう。

## 2. 小学生・中学生編

年齢範囲が定まってはいないものの、「ショタ」と聞いて頭に思い浮かべるのは、小学生男子くらいの年齢だろう。たくさん笑ったり悩んだりしながら、徐々に自我の確立に向けて成長していく小学生たちは、キラキラと輝いていて、バイタリティに満ち溢れている。そして成長期真っ只中の中学生男子も、大人っぽさと子どもらしさの両方が見え隠れしていて愛おしさを感じられるに違いない。

第2章は、そんな小・中学生にスポットを当てており、友人と遊ぶ少年やスポーツに打ち込む少年たちが登場する。現実に則したシーンを集めたので、ぜひ参考にしてほしい。

## 3. 幼児編

ショタ＝小学生くらいの年齢という認識が強いかもしれないが、まだまだ大人に甘えたい気持ちがいっぱいな幼児たちも充分可愛らしく、ショタに属する存在だと考えられる。彼らは自分が汚れることも気にせず、何に対しても表情や動作のリアクションが大きいのが特徴的だ。幼い幼児同士がワイワイしながら遊んでいる様子は、微笑ましく見える。

第3章では、幼稚園編と、放課後・休日編に大きく分けて、彼らの魅力や描き方を紹介。遊ぶことが勉強である彼らの無邪気な姿を堪能しながら、描く上でのポイントを捉えることができる内容になっている。

## 4. フィクション編

漫画やアニメ、ゲームなどのフィクション作品に登場するショタたちは、みんな個性的に描かれていてキャラが立っている。少年が一生懸命戦ったり仕事をこなしたりする姿は、思わず応援するほど感情移入してしまう。

第４章では、さまざまな戦いに身を投じる主人公キャラや侍などの「戦う男の子たち」、アイドルや探偵などの「仕事に精を出す少年たち」、貴族のお坊ちゃんや執事などの「異国のチルドレン」、女装する少年や女の子に見える少年などの「魅惑の男の娘」の４テーマに大きく分けて紹介。ショタの醍醐味(だいごみ)とも呼べる架空の少年たちを描くコツを学んでいこう。

## 5. 人外キャラクター編

子どもの姿をしているけれど実は妖怪だったり、動物の耳や尻尾が生えていたりするショタを、フィクションの世界で見かけることがある。例え凶悪な性格のキャラクターでも、見た目が幼い少年だとついつい可愛く見えてしまいがち。おとなしいキャラクターももちろんいるが、どちらかというと人間にちょっかいを出すやんちゃな性格のショタが多く描かれている印象が強い。

第５章では、そんな人外キャラクター８名が登場。獣耳少年や天使＆悪魔、吸血鬼、小鬼など幅広いジャンルを網羅する。人外キャラクターが好きな方はぜひ参考にしてほしい。

## 6. 衣装編

一口に衣装と言っても、私服や礼服などさまざまな場面に応じた服の種類があり、世界全体で見れば数えきれないほどの衣装が存在する。日本だけでも、季節や気温によって着る服が変わるように、それぞれの国の文化や気候に合わせて作られた衣装は、どれも特徴的で独特なデザインのものが多い。

キャラクターを中心に扱った第１章～第５章に対して、第６章は衣装に注目している。日本人が夏や冬に着る衣装をはじめ、中国、ドイツ、スコットランドなど、各国の民族衣装などにも触れていく。豊富なバリエーションの衣装に身を包んだ少年たちの姿を見てみよう。

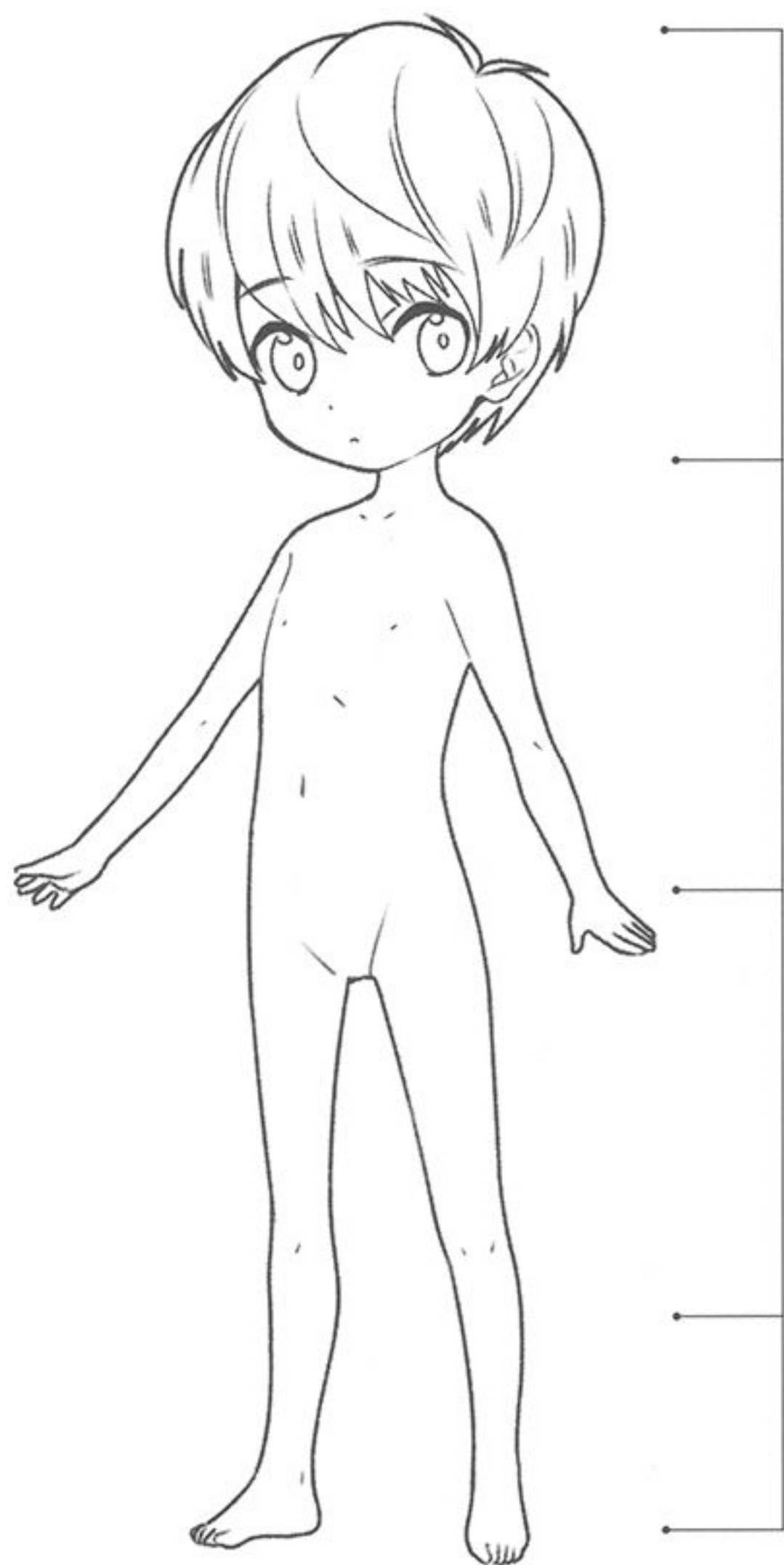
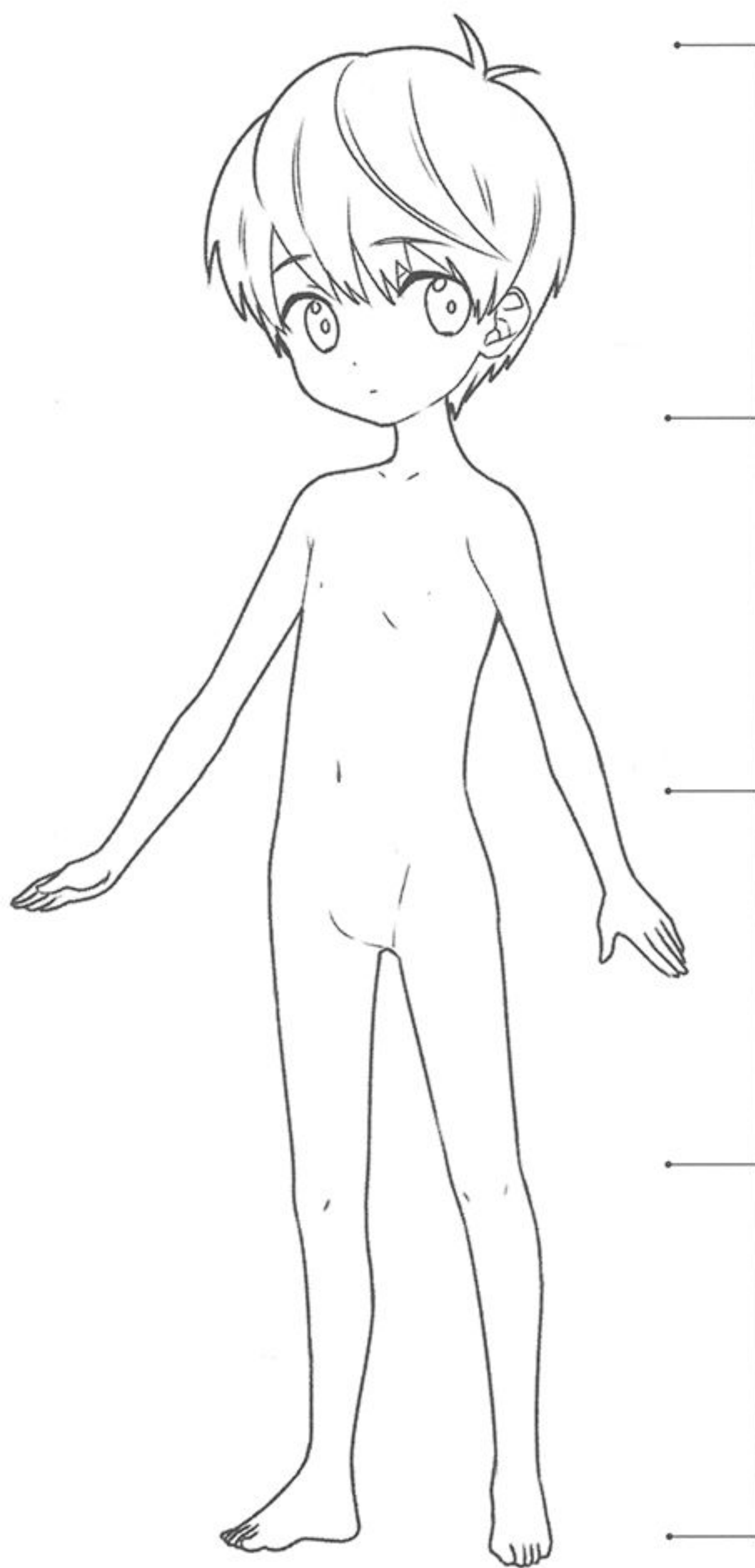
Lesson 2

# 年代ごとの体格

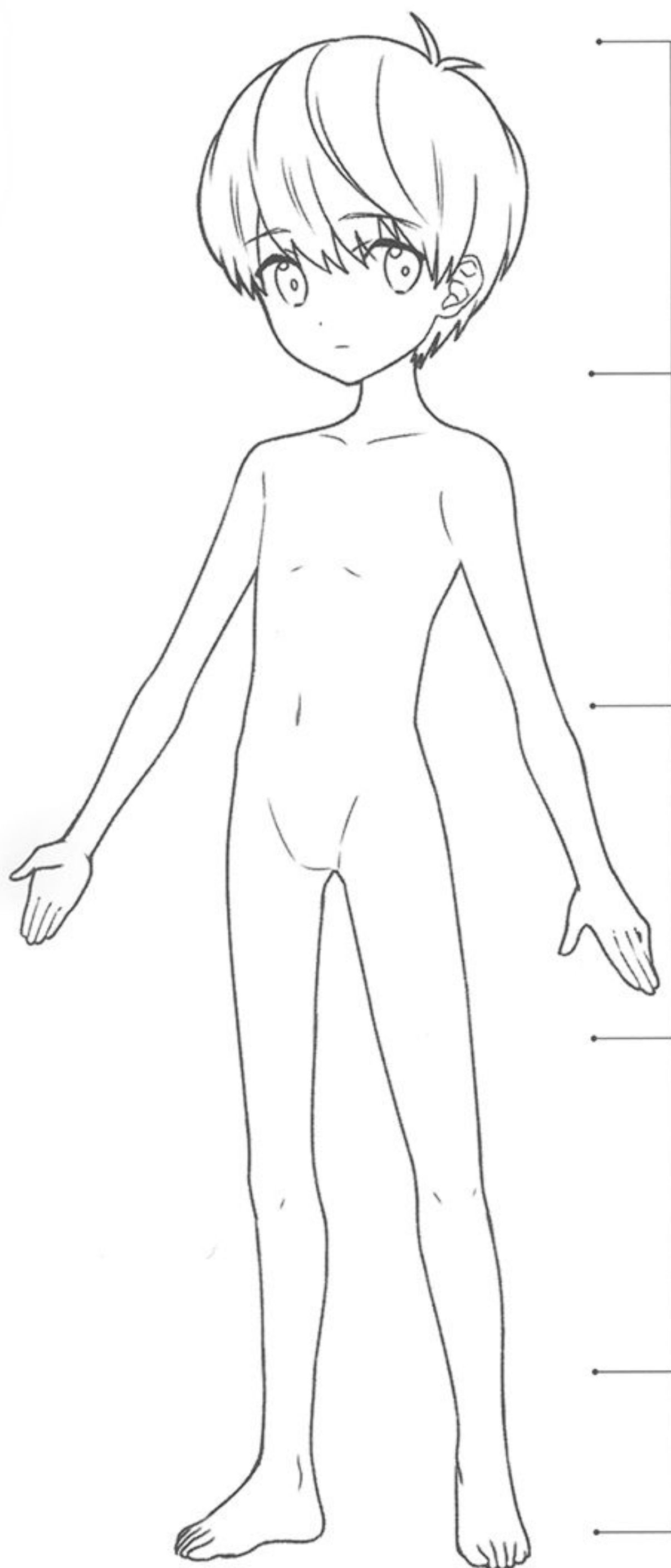
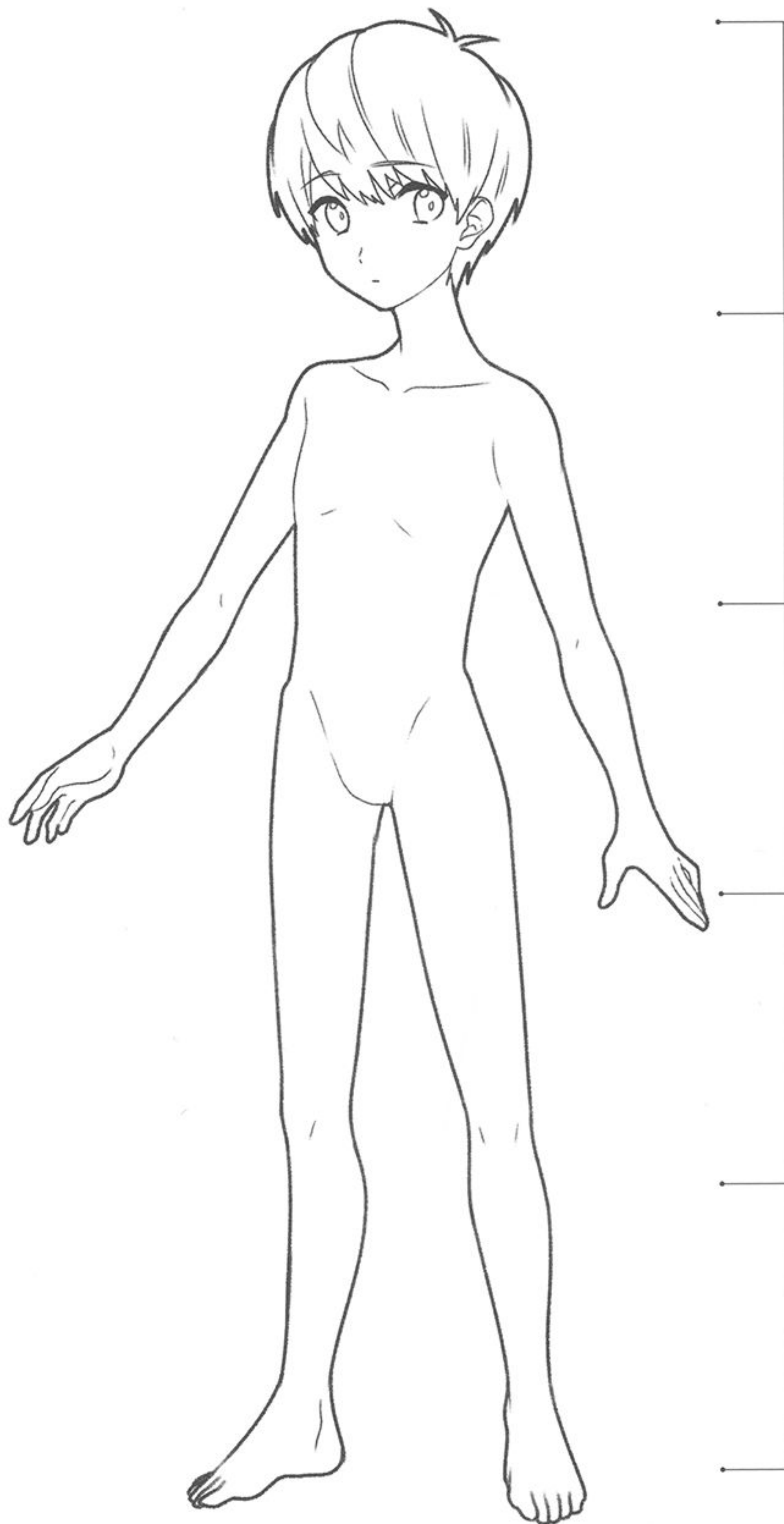
子どもの成長は早く、4 歳から成長期が終わる 15 歳前後までの間に、平均身長が 1 年間で約 5 ～ 6cm ずつ増えていくという統計結果が出ている。体の成長に伴う頭身や体つきの変化を見比べてみよう。

## 10歳未満の頭身

4 ～ 6 歳の幼児は、体の起伏が少なく、腕や足が細くて手も小さい。頭部は大人よりも小さいが、絵で描く際は目や頭を大きく描くと可愛く見えるので、頭部のサイズを多少誇張して 3 ～ 3.5 頭身にすると幼児らしくなる。これは小学校低学年層にあたる 7 ～ 9 歳でも同様で、手足が成長した分だけ頭身が若干伸びるが、4 頭身ほどのバランスで描くと可愛らしい印象になる。

▼4～6歳 (3～ 3.5頭身 )

▼7～9歳 (4 頭身 )

## 10代の頭身

10歳前後から第二次性徴の発現によって筋肉や骨が発達しはじめるため、背が伸びるだけでなく体つきも男性的になっていく。小学校高学年層にあたる10～12歳の頭身は4.5～5頭身、中学生にあたる13～15歳の頭身は5～6頭身を基準にして、どの頭身を使うかは人物のキャラクター性に合わせて使い分けるようにしよう。

▼10～12歳（4.5～5頭身）

▼13～15歳（5～6頭身）

Lesson 3

# 7～9歳の体（小学校低学年）

小学校低学年の年代にあたる男の子は、胸や腕、足などが発達しはじめて体表に筋肉や骨の起伏が見えてくる。顔が大きくなった分、幼児の顔と比べて相対的に目が小さく見える点に注目しよう。

## 全身図

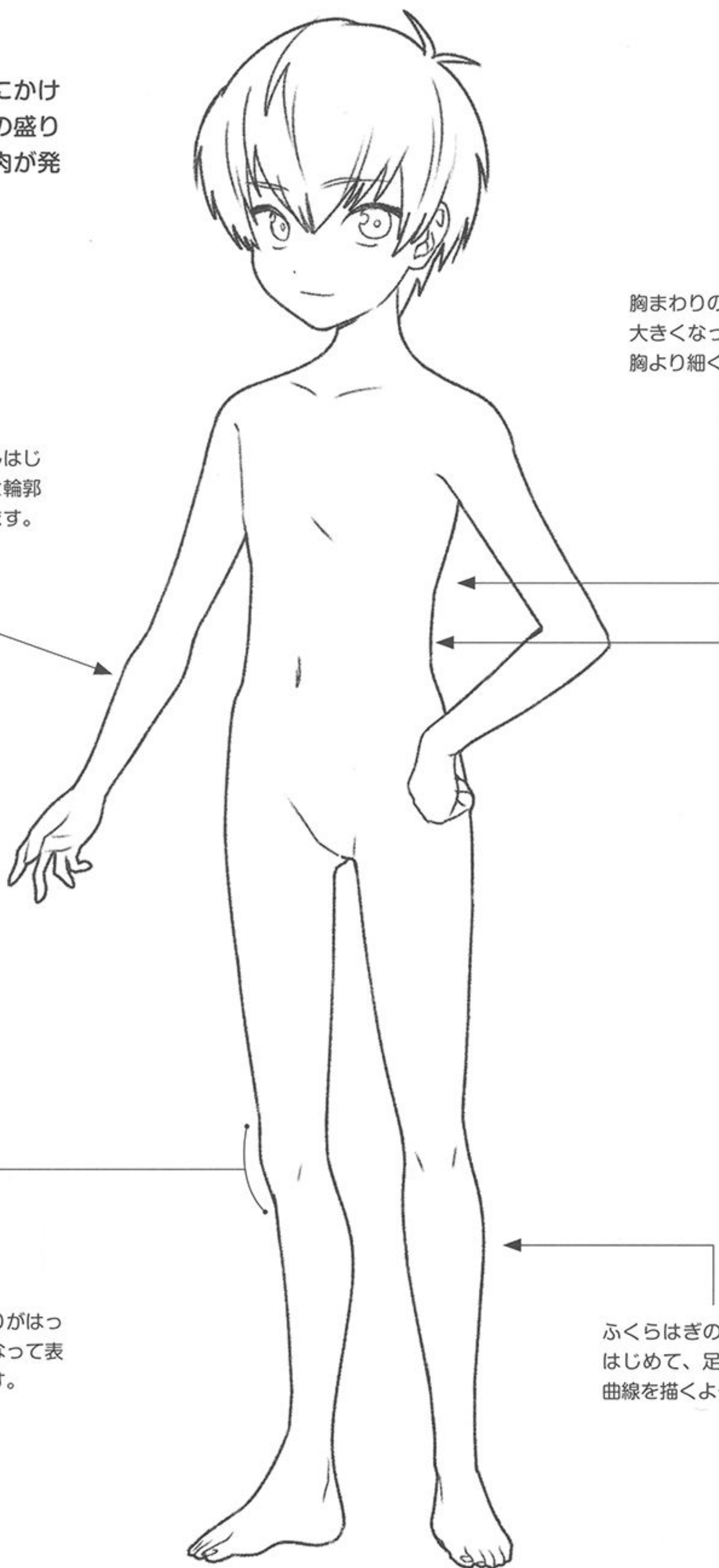
### ▶正面

手足は細いが、胸から腰にかけてのラインやふくらはぎの盛り上がりなど、全体的に筋肉が発達している様子が伺える。

胸まわりの骨や筋肉が大きくなった分、腰が胸より細くなります。

腕の筋肉が発達しはじめて、うっすらと輪郭線が盛り上がります。

膝の出っ張りがはっきりと形になって表れはじめます。

ふくらはぎの筋肉も発達しはじめて、足がなだらかな曲線を描くようになります。

## ▼背

肋骨や骨盤が発達したことで、腰の周りにくびれができはじめている。背中の肩甲骨も、幼児のときよりはっきりと線として現れている。

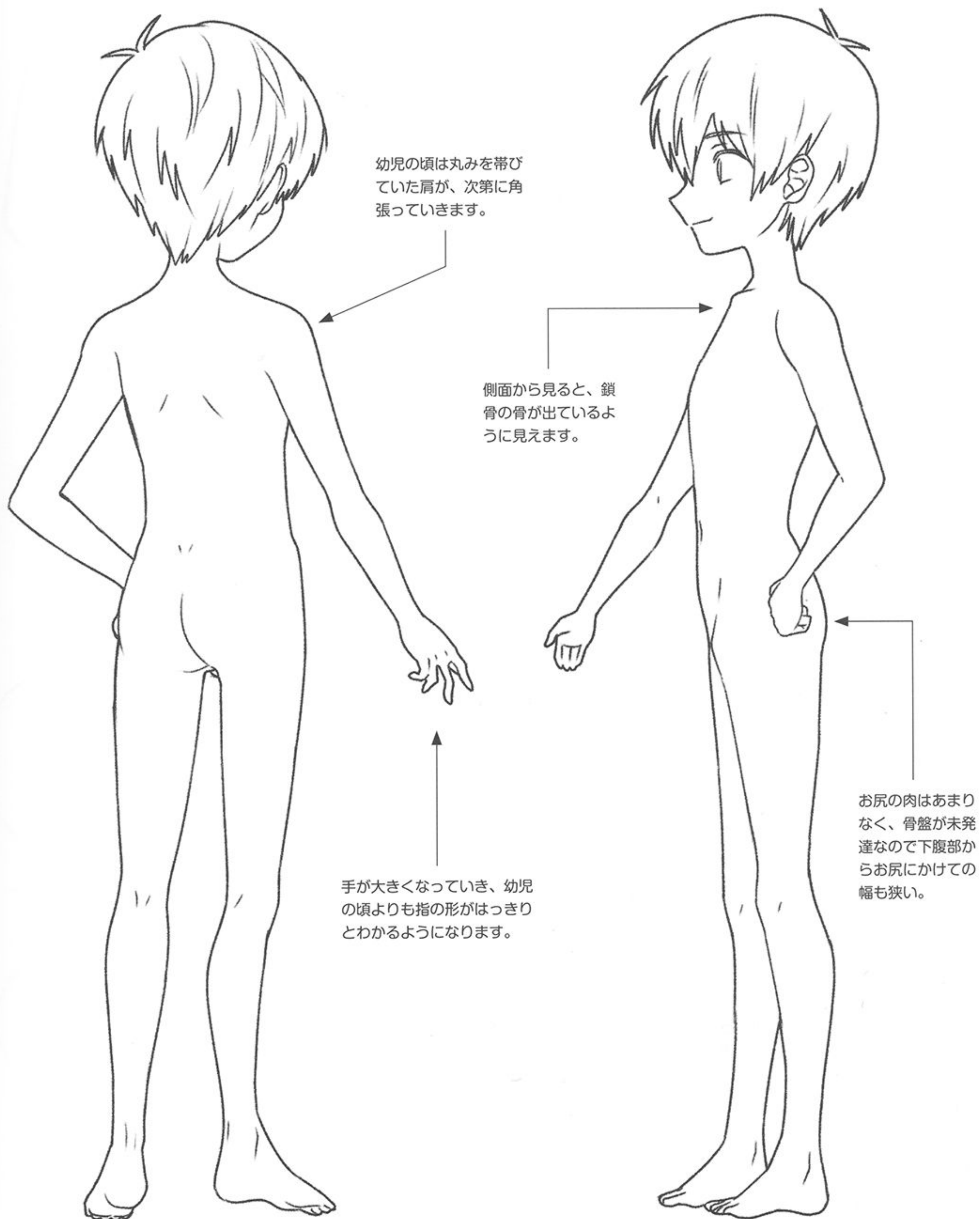
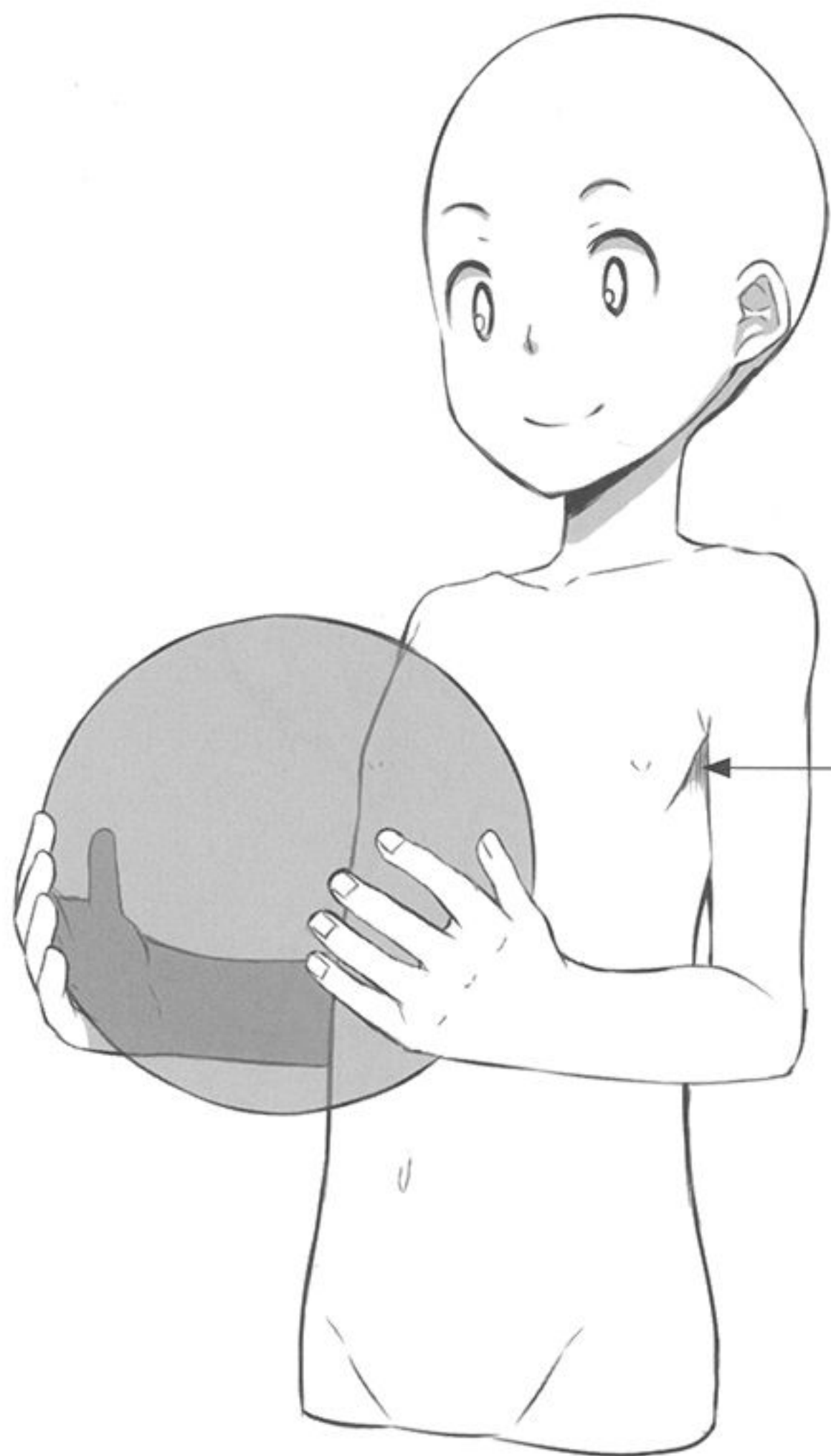
## ▼横

横から見ると、胸のトップがお腹よりも前に出ている様子がよくわかる。骨が成長したことで、くるぶしの線も顕著になっている。

幼児の頃は丸みを帯びていた肩が、次第に角張っていきます。

手が大きくなっていき、幼児の頃よりも指の形がはっきりとわかるようになります。

側面から見ると、鎖骨の骨が出ているように見えます。

お尻の肉はあまりなく、骨盤が未発達なので下腹部からお尻にかけての幅も狭い。

# 7～9歳の手足

### ◀ボールを持つ

上体をやや反らせて、鳩尾（みぞおち）で支えながら両手でボールを抱えている。まだ体も小さいので頭はボールよりも小さくなる。

小さいながらも胸板があり、脇の下に影ができます。

### ▼横になって寝る

眠って脱力しているので、頭や腕が重力に引っ張られて床につく。指は力が抜けると、左手の指のように、軽く曲がった状態になる点に注意しよう。

### ◀ペンを持つ

就学した子どもたちは日常的にペンを持つ。親指と人さし指でペンをつまみ、中指で支えるように三本指で持つのが正しいペンの持ち方だ。

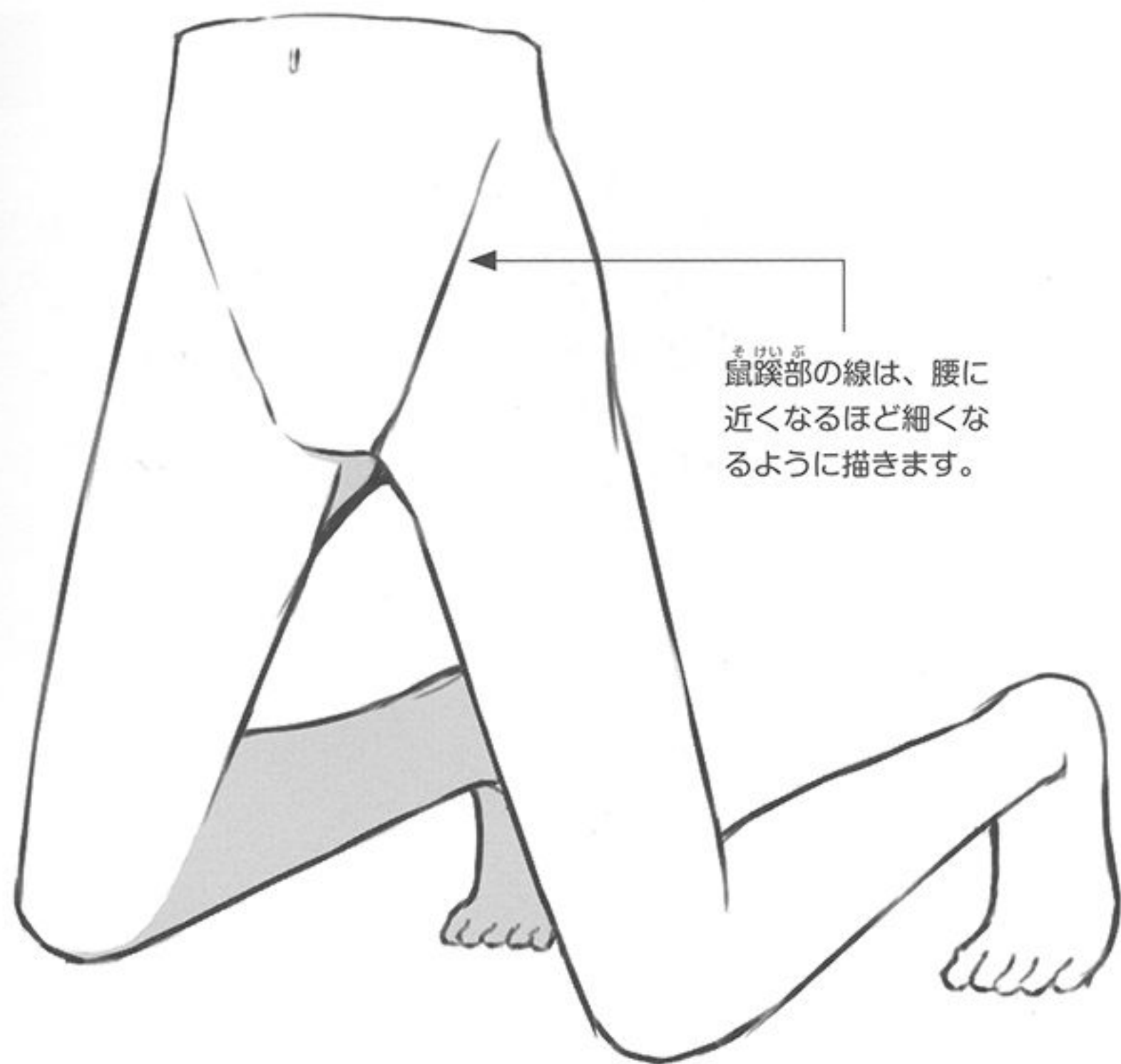
## ▲両膝を地面につける

地面に膝をついた立て膝の体勢。腰から股間にかけて浮き上がる鼠蹊部の線を入れて、下腹部と足のつけ根の立体感を意識しよう。

鼠蹊部の線は、腰に近くなるほど細くなるように描きます。

## ▼厚みが少ない腰

この年齢は、骨盤が未発達で腰が細く、お尻も肉が少なくて薄い。腰まわりをくびれさせ、お尻の線を直線で描いて薄さを出そう。

お尻の肉が少ないので、真っ直ぐな線になります。

## ▼つま先立ち

足の指先で地面を支えて、かかとを上げている。くるぶしの突起をしっかりと描き、それ以外の部分は滑らかな印象になるように、柔らかい線で描こう。

## ▲駆け出す

小さいうちは走り方が安定していないので、左足のふとももを水平に近い高さまで力いっぱい引き上げるなど、あえてぎこちなく見せるのがポイント。

# 7〜9歳の顔

## 特徴

顎や頬の骨が発達して、男の子らしい角張った輪郭ができはじめている。頭部も球形だった幼児の頃に比べると上下に大きくなり、たまご型のシルエットになっている。まだまだ成長過程であるため、目の位置は頭部の中央よりも下側にあり、顔よりも頭の方が大きい。

### ▶正面

1/2

頭部の1/2の位置に眉が来ます。

### ▼横

幼児の頃と比べると顎が発達して角張りはじめていますが、顎先は丸いままです。

### ▼斜め

顎先から頬にかけての輪郭線は30度ほどの緩い傾斜になっており、この傾斜が緩いほど幼く見えます。反対に傾斜をきつくすると、大人びたシャープな輪郭に見せることができます。

## 表情パターン

にやにやする
（7歳）

はにかむ
（9歳）

悩む
（8歳）

自信満々
（7歳）

∴ キャラクター例 ∴

P.40 どじっ子

P.99 魔法使い

Lesson 4

# 10～12歳の体（小学校高学年）

10 歳を超えると、膝や肘といった体の骨ばった部分が目立つようになり、徐々に体つきに男らしさが出てくる。筋肉量も増えてきて腕や足の肉付きがよくなるなど、主に体の変化が顕著になる年頃だ。

## 全身図

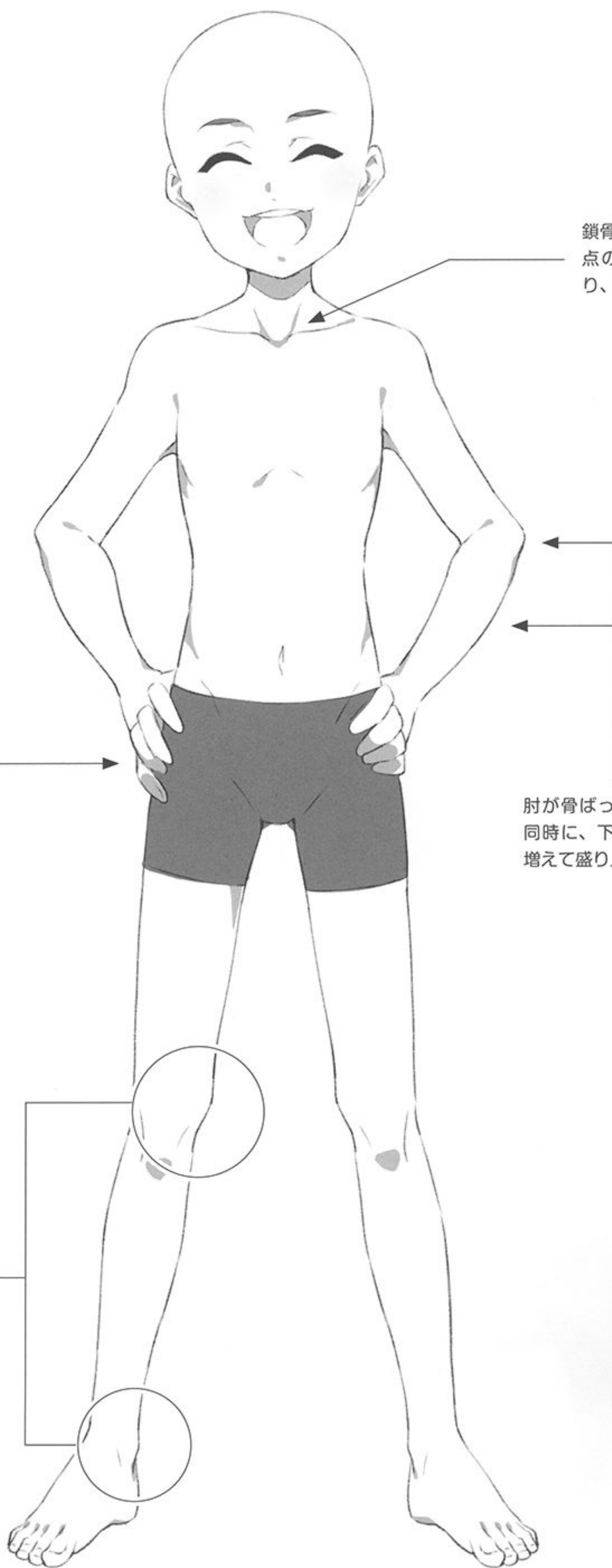
### ▶正面

肘の骨が鋭角になる、膝頭の下に影ができるなど、骨の凹凸が目立つようになる。首元には、鎖骨と首筋のラインがはっきり表れているのが見て取れる。

鎖骨と首筋が隣接する点のくぼみが深くなり、影ができます。

7～9歳の頃よりさらに手が大きくなり、指も伸びます。

肘が骨ばってくるのと同時に、下腕の筋肉も増えて盛り上がります。

膝やくるぶしなどの骨による出っ張りがはっきりと体表に表れてきます。

## ▼背

背中側は、肩甲骨だけでなく首の後ろから
お尻にかけて縦に影ができ、背骨が隆起し
ている様子が見た目でわかるようになる。

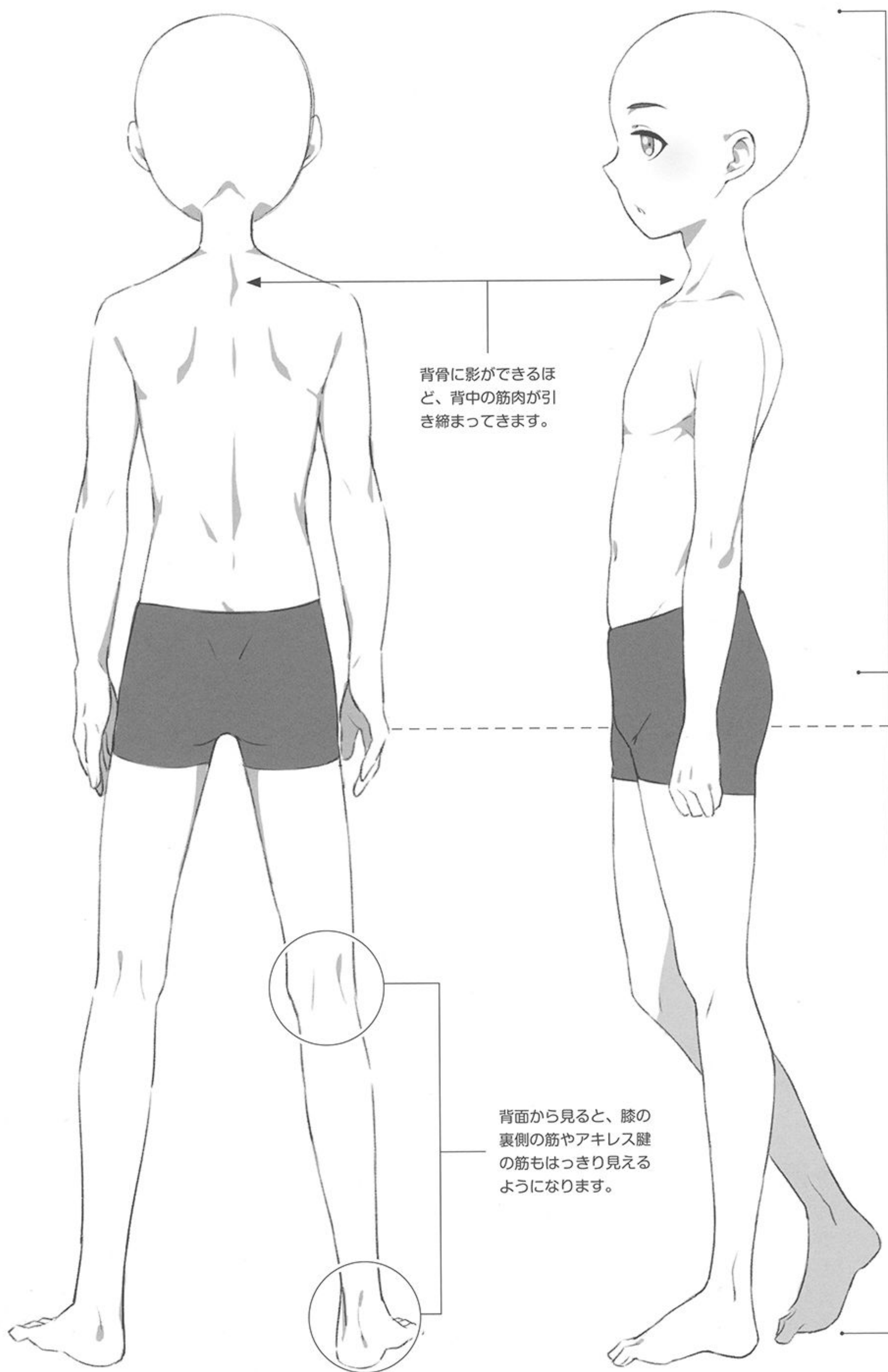
## ▼横

7～9歳の頃と比べると、鎖骨と首筋のライン
がはっきり見えるようになり、骨盤が発達して
腰とお尻に厚みが出てきたのがよくわかる。

背骨に影ができるほど、背中の筋肉が引き締まってきます。

1/2

股の位置は体の全長の1/2よりやや下に来るようにしましょう。

背面から見ると、膝の裏側の筋やアキレス腱の筋もはっきり見えるようになります。

# 10〜12歳の手足

## ▶頭の後ろで手を組む

両腕を上げた影響で肩の筋肉が盛り上がっている様子や、胸から肩にかけての線と広背筋の線を描き分けるなど、体の作りがよく目立つようにしよう。

大胸筋と三角筋による線。

広背筋による線。

## ▼パンチする

力を込めて拳を突き出しているが、体の筋肉はまだ大人ほど発達していないので、腕の輪郭線の起伏は控えめにしよう。

真っ直ぐ拳を突き出すと、肘は下に近い角度を向きます。

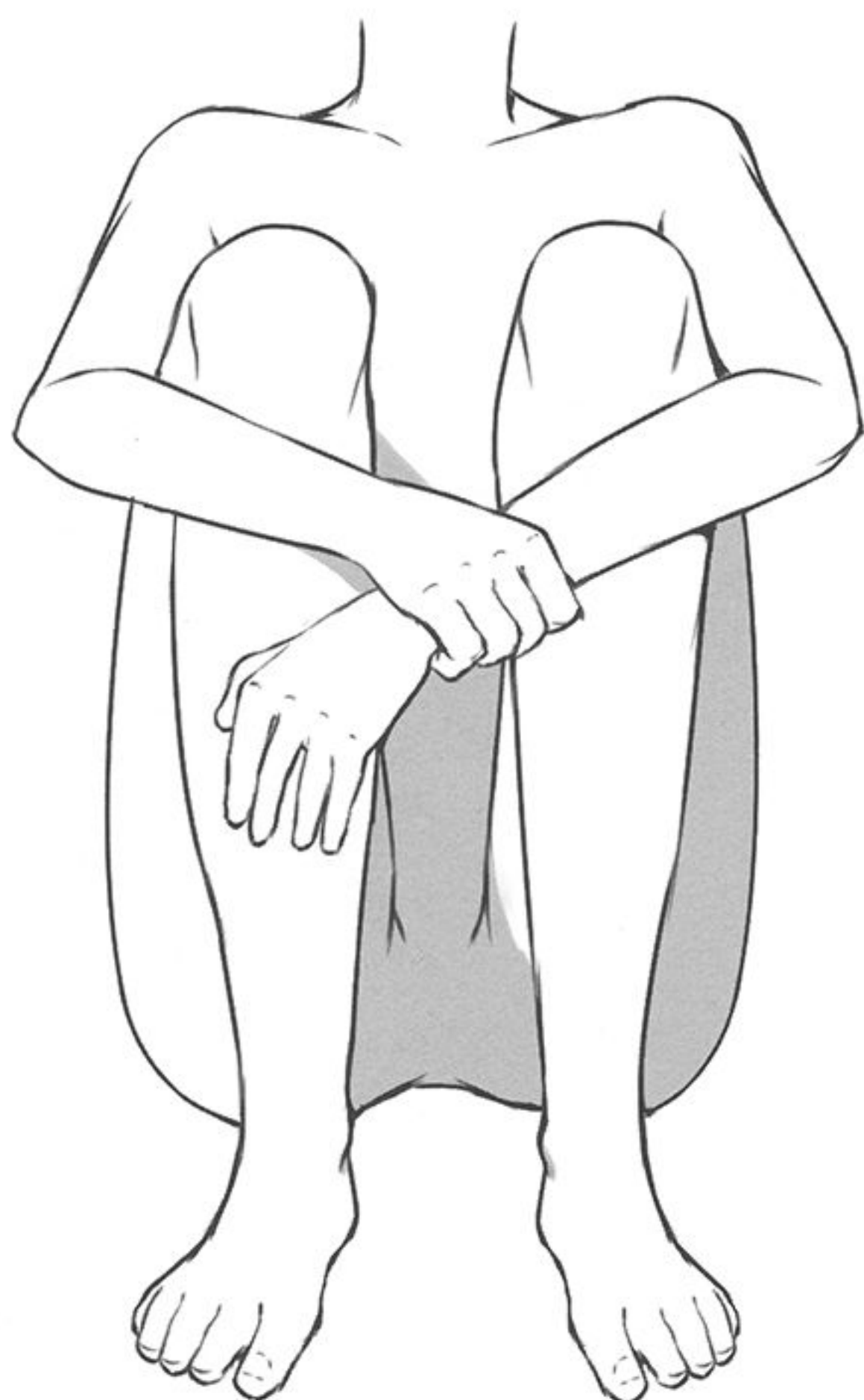
## ▶握り拳

肉が少ない指のつけ根には、骨の筋がはっきりと線になって表れる。女の子より太い角張った形にしつつ、大人のようなシワは入れず、表面が滑らかな指に仕上げよう。

### ◀片膝を立てて座る

両膝とも膝の皿が出っ張っている様子がわかるよう、皿の部分を曲線で描いている。片足を直角に倒して足を開けば男の子っぽさが出る。

### ▼ジャンプ

助走をつけて勢いよくジャンプした体勢は、前側の膝が足先よりも外側に来るように描くと大股開きになって男の子らしく見える。

### ▲体育座り

体育で定番の、お尻を床につけ両膝を両腕で抱え込む体勢。この年齢では既にふとももが膝下より太いので、ふくらはぎや脛の輪郭線がふとももより細く見えるように描こう。

足を開いているときは、ふとももの線は鼠蹊部の線より外側に来ます。

# 10〜12歳の顔

### 特徴

頭部の大きさは 12 歳くらいで成長のピークを迎え、肩の位置が頭部の 1/2 を超え、大人に近いバランスになる。頬にはまだ肉付きがあり丸みを帯びているが、丸かった顎先は徐々にシャープになり、男性的な印象を強めていく。

## ▶正面

1/2

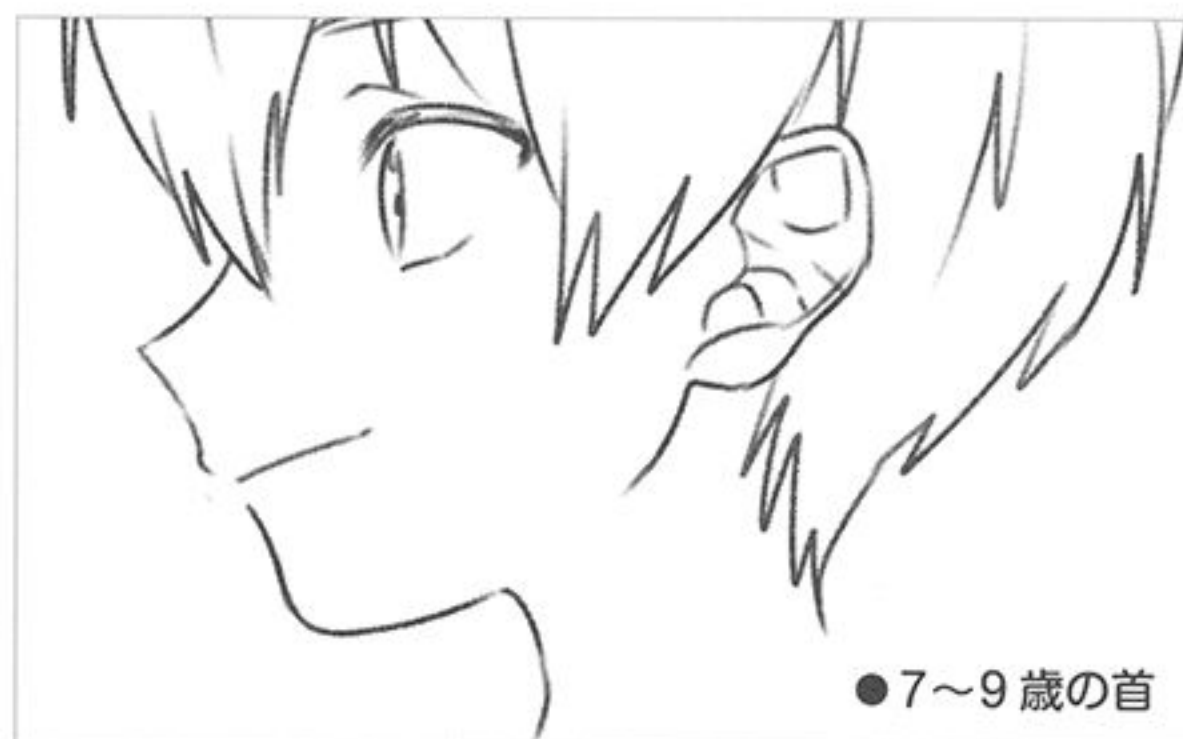
7 〜 9 歳の頃より眉と目の位置が高くなり、目が頭部の 1/2 の位置に近づきます。

## ▼横

頭部の成長に合わせて首も太くなり、前後の幅も増えます。

●7〜9 歳の首

## ▶斜め

7 〜 9 歳の頃よりも顎先がシャープになっていきます。

# 表情パターン

キリッとする
（10歳）

誘うような微笑み
（11歳）

皮肉な笑み
（12歳）

そっぽを向く
（12歳）

∴ キャラクター例 ∴

P.41 飼育当番

P.88 カードバトラー

## Lesson 5 13～15歳の体（中学生）

第二次性徴を迎えて成長期に入った中学生の体は、身長が伸びて大人の男性に近い骨格になっていく。頭身が伸びたことで全身がシャープな印象になり、主に胸や腰まわりの筋肉が引き締まる。

### 全身図

#### ▶正面

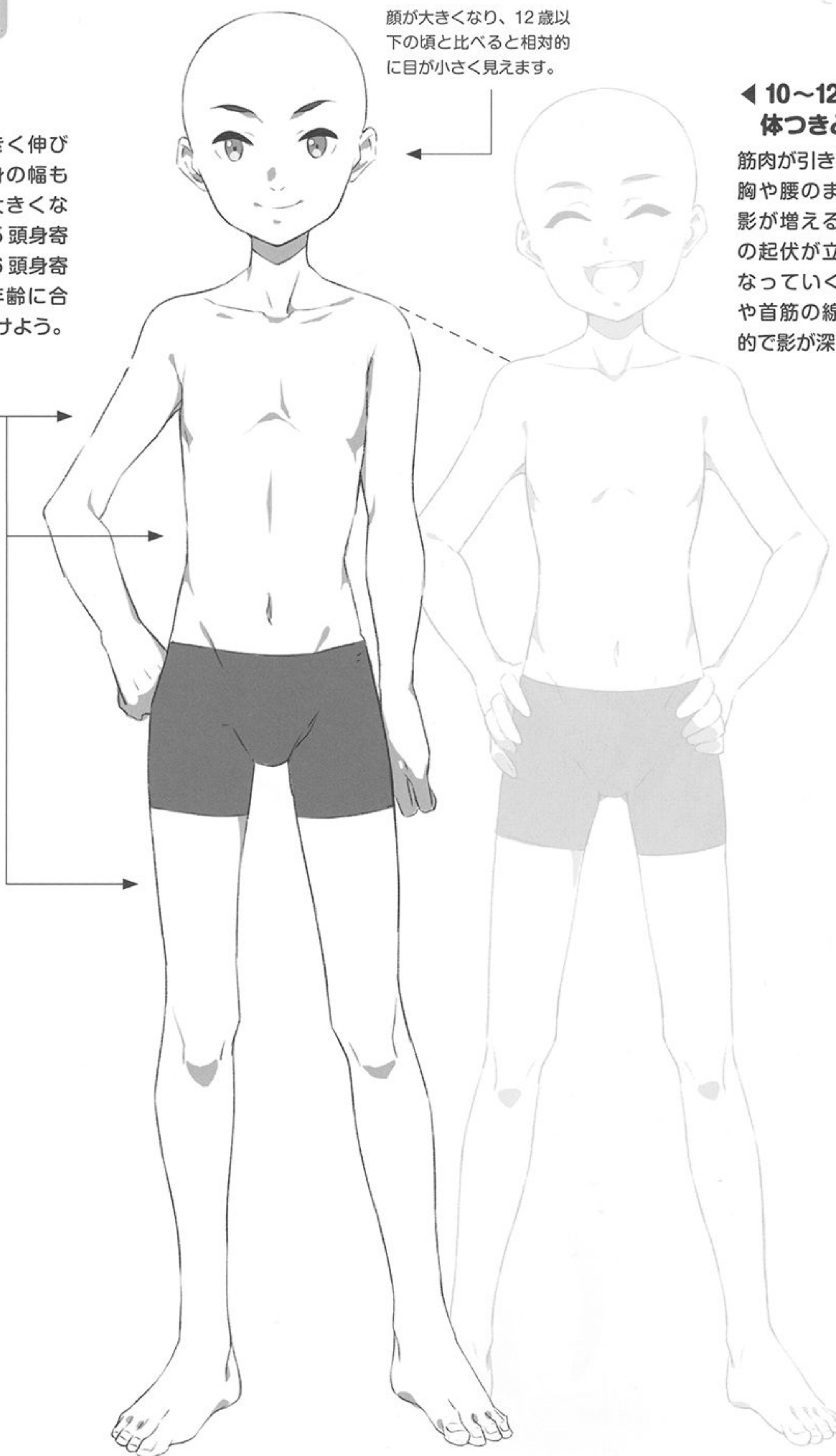
成長期で身長が大きく伸びるため、使える頭身の幅も5～6頭身と差が大きくなる。13歳であれば5頭身寄り、15歳であれば6頭身寄りなど、描きたい年齢に合わせて頭身を使い分けよう。

顔が大きくなり、12歳以下の頃と比べると相対的に目が小さく見えます。

腕、胴、足など体のすべての部位が伸びて長くなります。

#### ◀10～12歳の体つきとの比較

筋肉が引き締まり、胸や腰のまわりに影が増えるなど体の起伏が立体的になっていく。鎖骨や首筋の線も直線的で影が深くなる。

## ▼背

胴やお尻の肉が引き締まって大人びた体つきになってきている反面、首や二の腕、胴の横幅は細く、全体的にまだ幼さを残している。

## ▼横

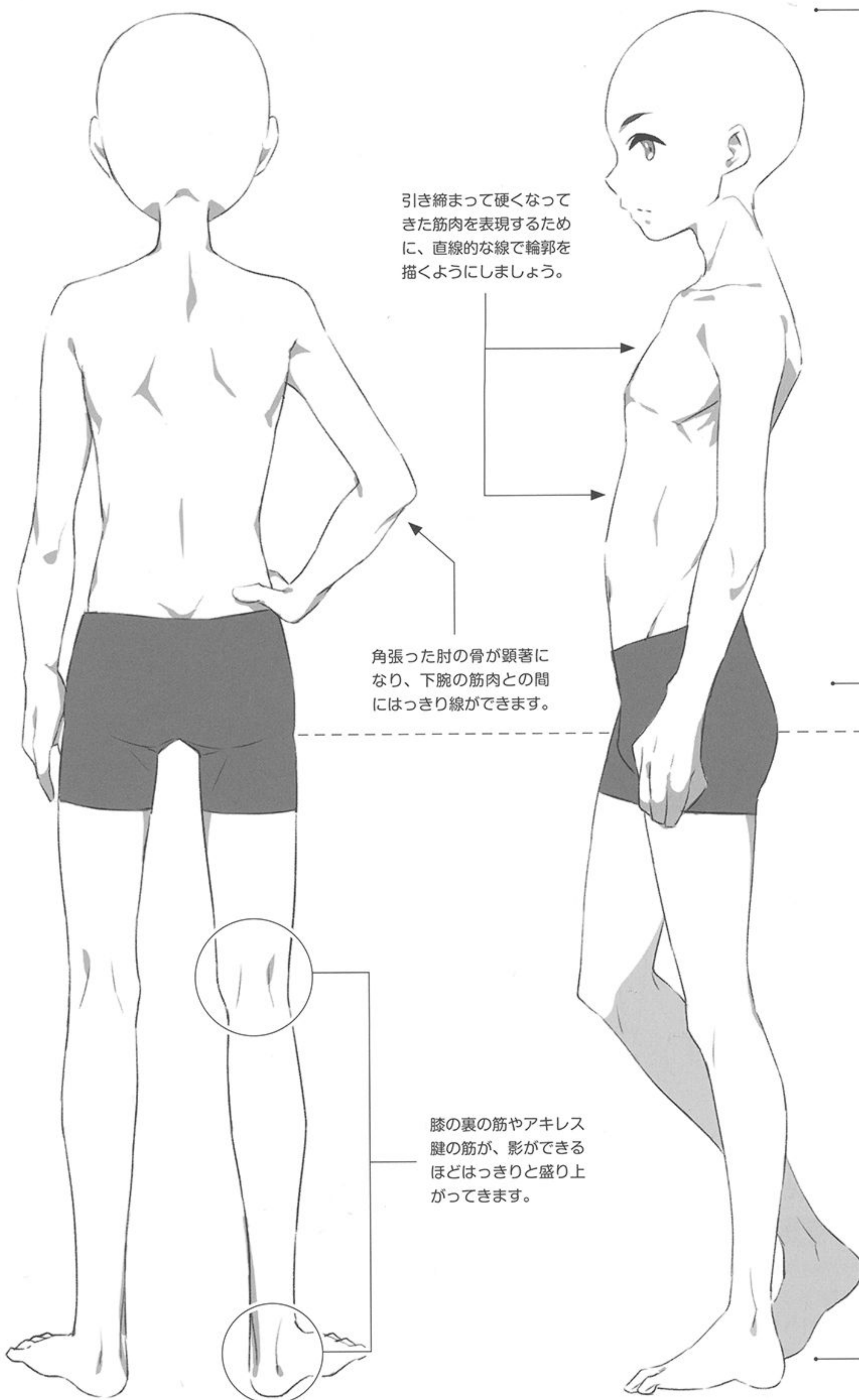
特徴的なのは胸の周りの引き締まった筋肉。輪郭線も直線で硬めの印象になる。肘や膝、くるぶしなど骨ばった部分の線を描くと男性らしさが増す。

引き締まって硬くなってきた筋肉を表現するために、直線的な線で輪郭を描くようにしましょう。

角張った肘の骨が顕著になり、下腕の筋肉との間にはっきり線ができます。

1/2

股の位置は変わらず全長の 1/2 より下の位置ですが、10～12歳の頃よりは高くなっています。

膝の裏の筋やアキレス腱の筋が、影ができるほどはっきりと盛り上がってきます。

# 13～15歳の手足

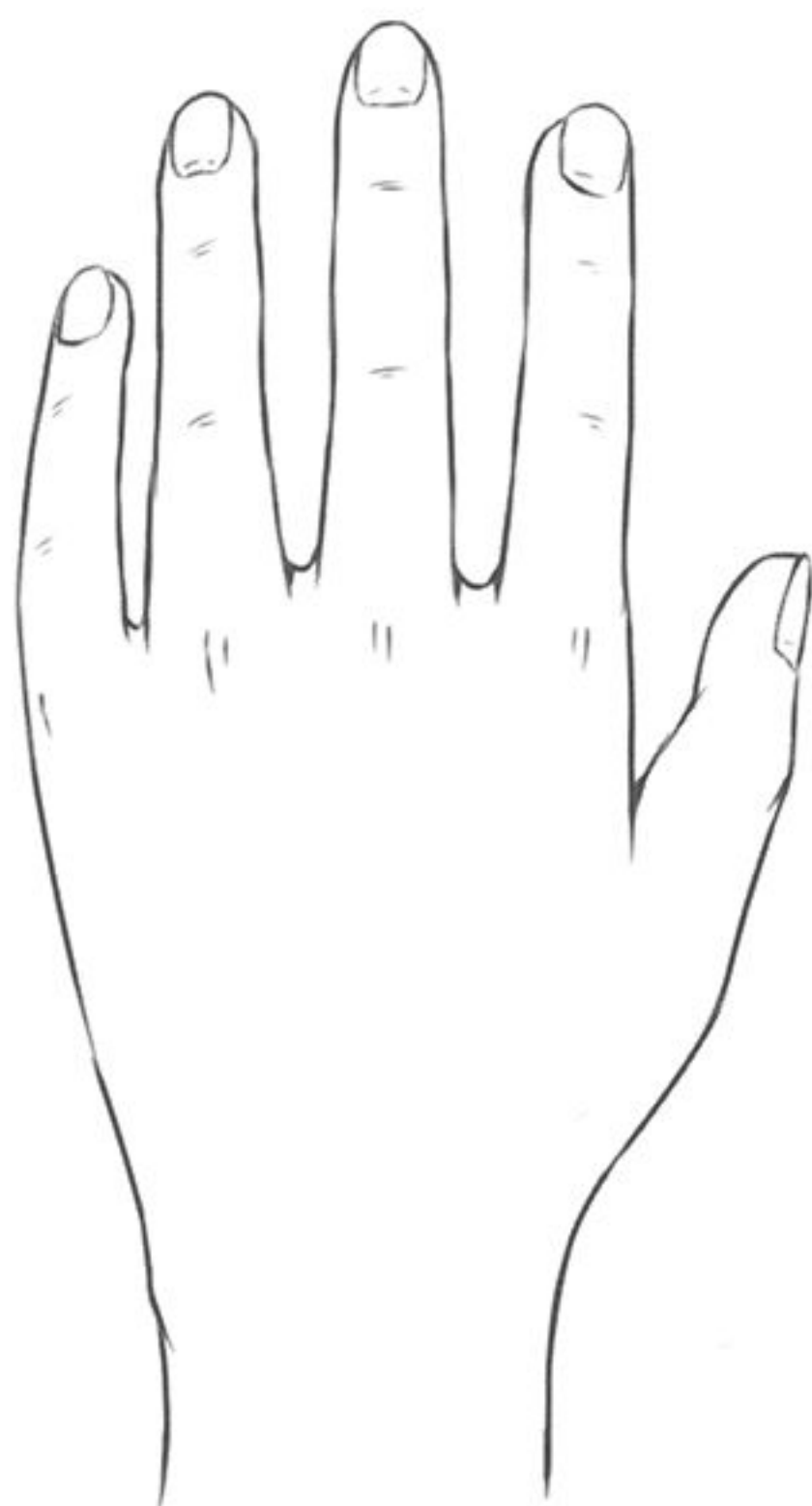
### ◀腕を組んで考える

男性の体は腰と肘の高さが同じなので、腕を組むと肘が腰よりも少し上の位置に来る。手が顎の下に来るように、左腕の下腕を斜めに向けよう。

腰の位置

肩甲骨から肩の三角筋にかけての線が盛り上がって見えます。

### ▶平手

成長に伴って肉が薄くなり、手の甲に中手骨（ちゅうしゅこつ）の線が筋のように浮き出てくる。成人男性の手にかなり近づいており、指の関節のシワが表面化する。

### ▲ストレッチ

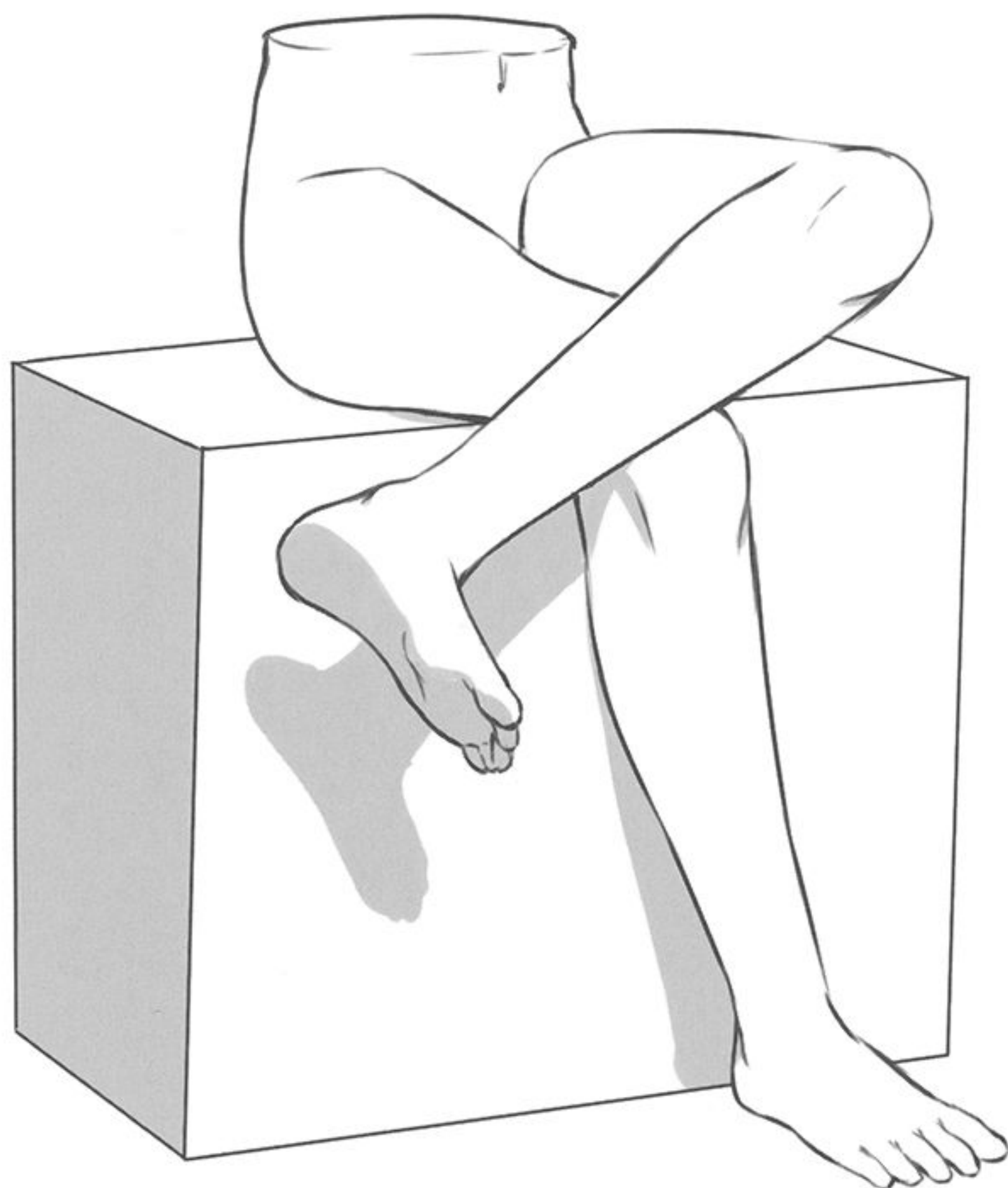
腕を伸ばすと、肩の三角筋が盛り上がって見える。また、背骨の近くに浮き出ていた肩甲骨の線が消え、肩の下にうっすらと骨の線が表れる。

## ◀走る

7～9歳頃の幼年期と比べると体つきがしっかりしてくるので、膝下やふくらはぎは直線に近い線になる。足幅が細くなりすぎないように注意しよう。

フカンの角度から見た脛は弓なりのカーブを描いています。

## ▼蹴る

立ったまま片足を突き出しているので、腰の位置が軸足である左足のつま先より前に来る。右足は膝を腰上の高さまで上げて、男の子らしいオーバーな動きにしよう。

## ◀足を組んで椅子に座る

脂肪が減った代わりに筋肉が発達してきているので、右膝の上に左足のふくらはぎを乗せていても肉の形はあまり変わらない。

# 13～15歳の顔

## 特徴

頭部のバランスは 10 ～ 12 歳の頃と大きく変わらないが、頬の肉が落ちて輪郭が引き締まったり、鎖骨から伸びる首筋の線がはっきりと浮き出たりするなど、幼少期から残り続けていた脂肪の大半が落ちて全体的に引き締まった顔つきになる。

### ▶正面

1/2

目、鼻、口のバランスは 10 ～ 12 歳の頃と大きく変わりませんが、目を小さめに描くと年齢が上がって中学生らしく見えます。

### ▶横

丸みを帯びていた顎がとてもシャープになり、首筋の線が鎖骨から顎の下にかけてはっきり表れます。

### ▶斜め

耳の下の位置にある下顎角の丸みが消えて男の子らしい角張った輪郭線になります。

## 表情パターン

照れ顔
（14歳）

爽やかな笑顔
（13歳）

怯えてあわあわ
（13歳）

睨む
（15歳）

### ∴ キャラクター例 ∴

P.57 やんちゃ男子

P.89 少年将校

Lesson 6

# 4～6歳の体（幼児）

一般的なショタの年齢は 10 歳前後や 14 歳前後と言われているが、見た目の可愛さから 6 歳以下の男の子もショタと呼ばれることがある。ここでは前項から大きく若返って、4 ～ 6 歳の幼児の体について学んでいこう。

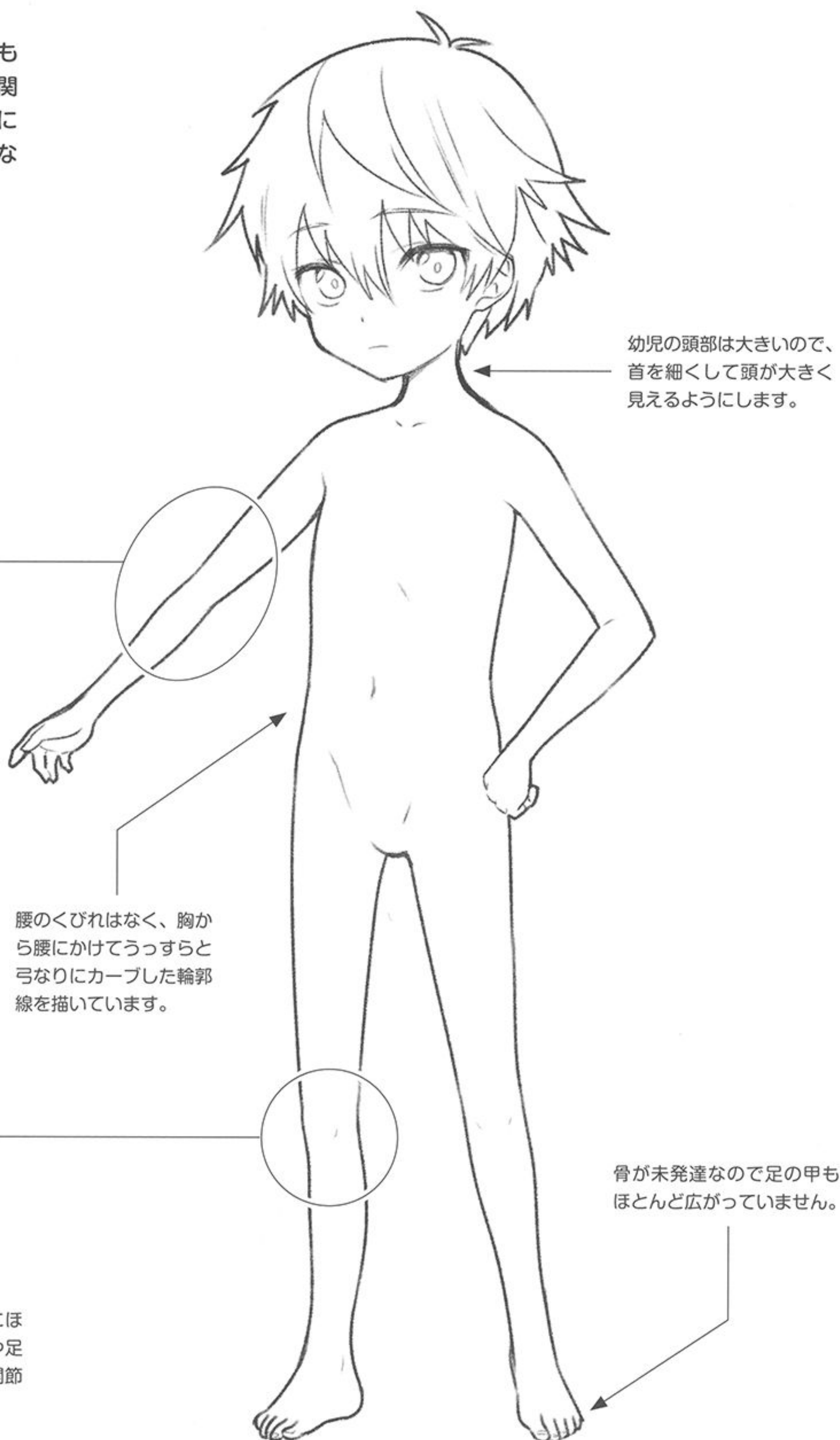
## 全身図

### ▶正面

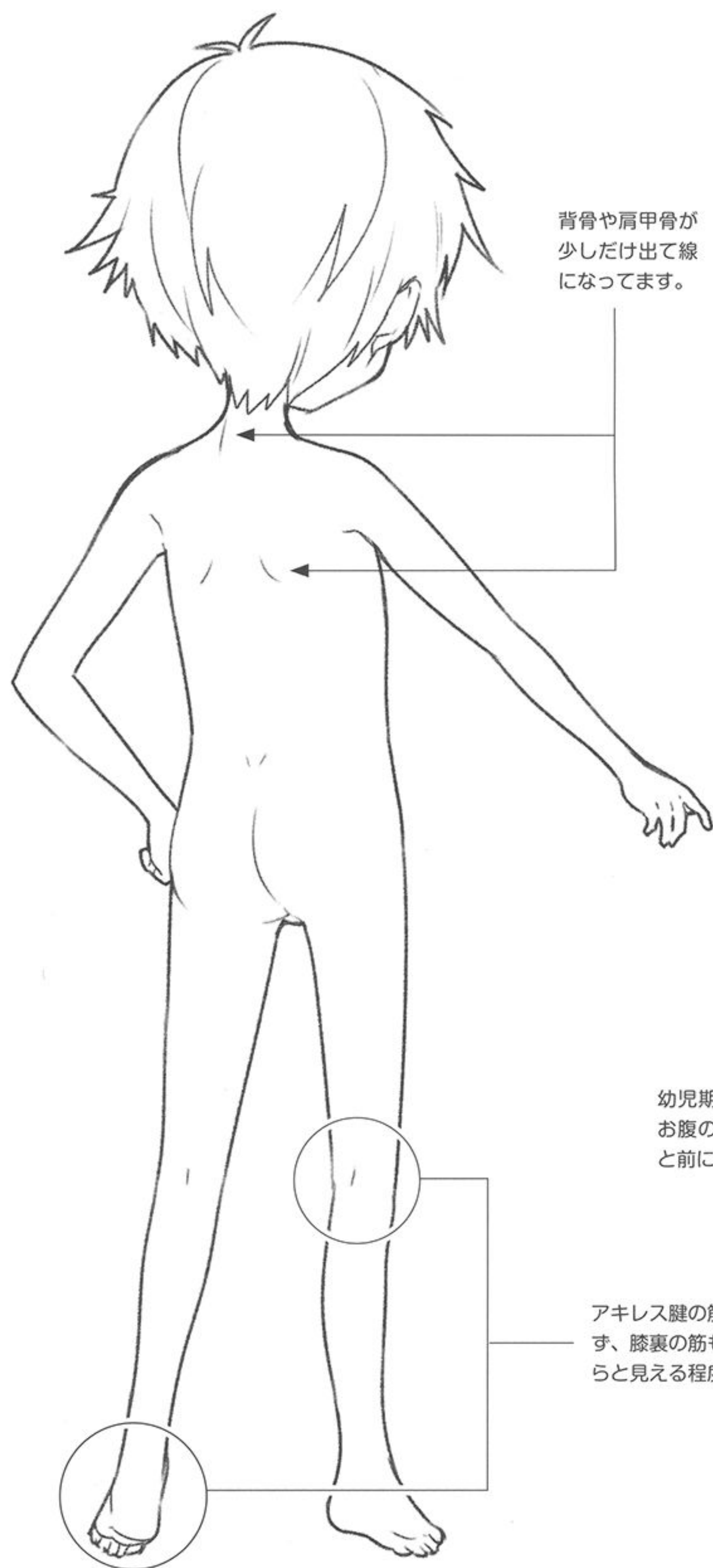
硬い筋肉がほとんどなく骨も目立たないので、肘や膝の関節が一見わからないほど体に起伏がない。胴もくびれがなく寸胴な体型をしている。

幼児の頭部は大きいので、首を細くして頭が大きく見えるようにします。

腰のくびれはなく、胸から腰にかけてうっすらと弓なりにカーブした輪郭線を描いています。

骨が未発達なので足の甲もほとんど広がっていません。

肘も膝も関節の骨が体表にほとんど表れないので、腕や足の筋肉のふくらみ具合で関節があることを表現します。

## ▼背

お尻には少し肉がついていて、柔らかそうな丸い曲線を描いている。大人ほどではないが、肩甲骨の隆起のほか、尾てい骨や膝の裏のくぼみが体表に出ている。

## ▼横

大きな頭部に対して、胸やお腹、腰は半分ほどの厚みしかない。角張った部分はほとんどなく、お腹も背中も滑らかな流線型のシルエットをしている。

背骨や肩甲骨が少しだけ出て線になってます。

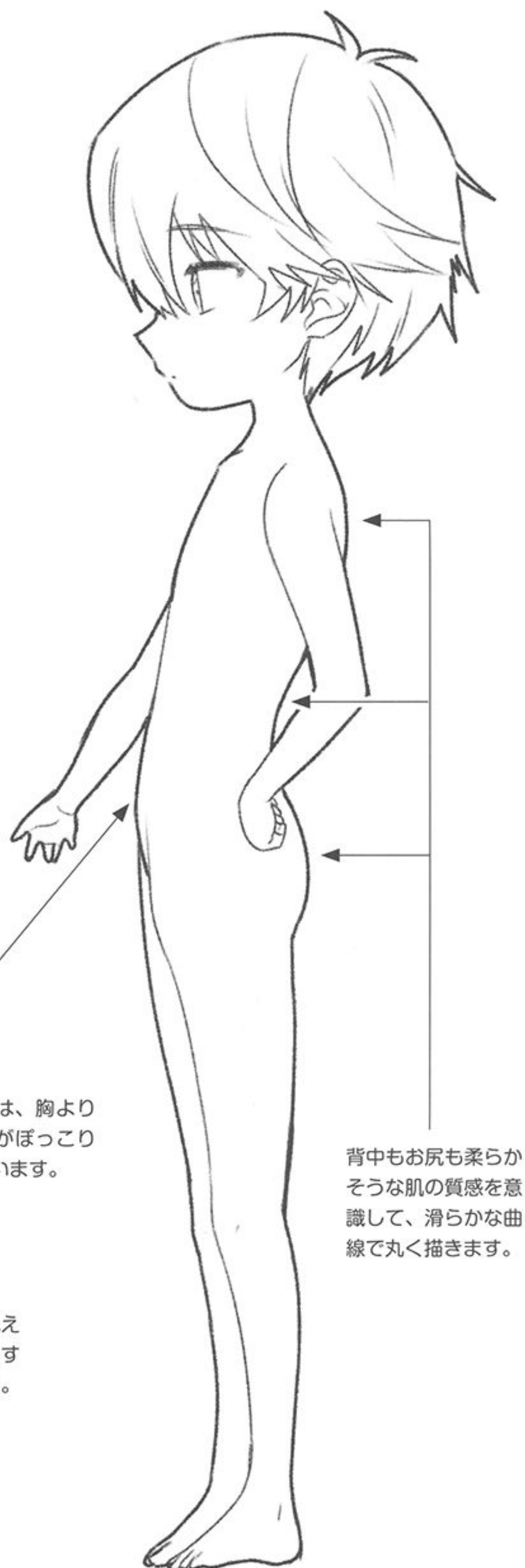
アキレス腱の筋は見えず、膝裏の筋もうっすらと見える程度です。

幼児期の体は、胸よりお腹のほうがぽっこりと前に出ています。

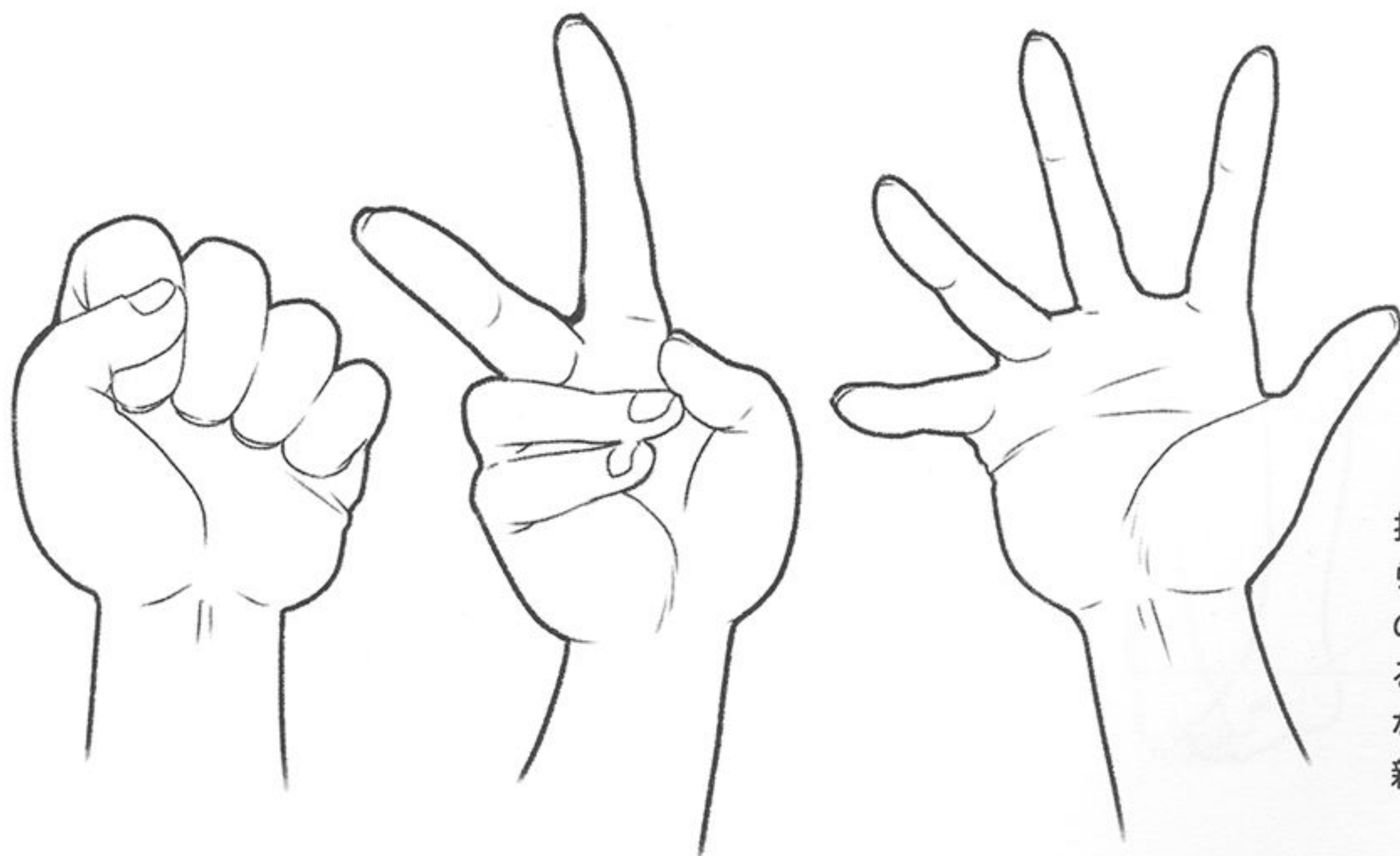
背中もお尻も柔らかそうな肌の質感を意識して、滑らかな曲線で丸く描きます。

# 4〜6歳の手足

## ◀バンザイする

力いっぱい両手を上げたことによって、脇の部分に胸と腕を繋ぐ線が見えている。肩幅は顔の横幅より少し広い。

大胸筋があまり発達していないので、胸と腕を繋ぐ線も薄くて短くなります。

## ▶親指をくわえる

指をくわえている口は唇を前に突き出した状態になるので、上唇、下唇ともに膨らみを表現する線を描き加えよう。

## ◀グーチョキパー

指を伸ばすことに慣れておらず、パーの小指やチョキの中指が少し曲がっている。まだあまり骨ばっていないので、グーの握り拳も親指のつけ根が丸くなる。

## ▶椅子にちょこんと座る

足がまだ短いのでかかとが床まで届かず、つま先を伸ばして座っている。骨盤も未成熟なので、腰からお尻にかけてのラインが起伏もなくそのまま繋がっている。

足のつけ根に足を輪切りにしたアタリ線を描いて向きを把握しておくと、ふとももの線が描きやすくなります。

## ▲歩く

体は小さいが、その分足も細く膝の骨もゴツゴツしていないので、ふとももから足先まで女の子のようなスラっとした細長い足になる。

## ▶足先

乳児のときにはなかった土踏まずが形成されていき、親指のつけ根のふくらみとかかとの中間に、弓なりのカーブができる。

年齢が幼いほど、土踏まずが未発達でカーブがゆるくなっていきます。

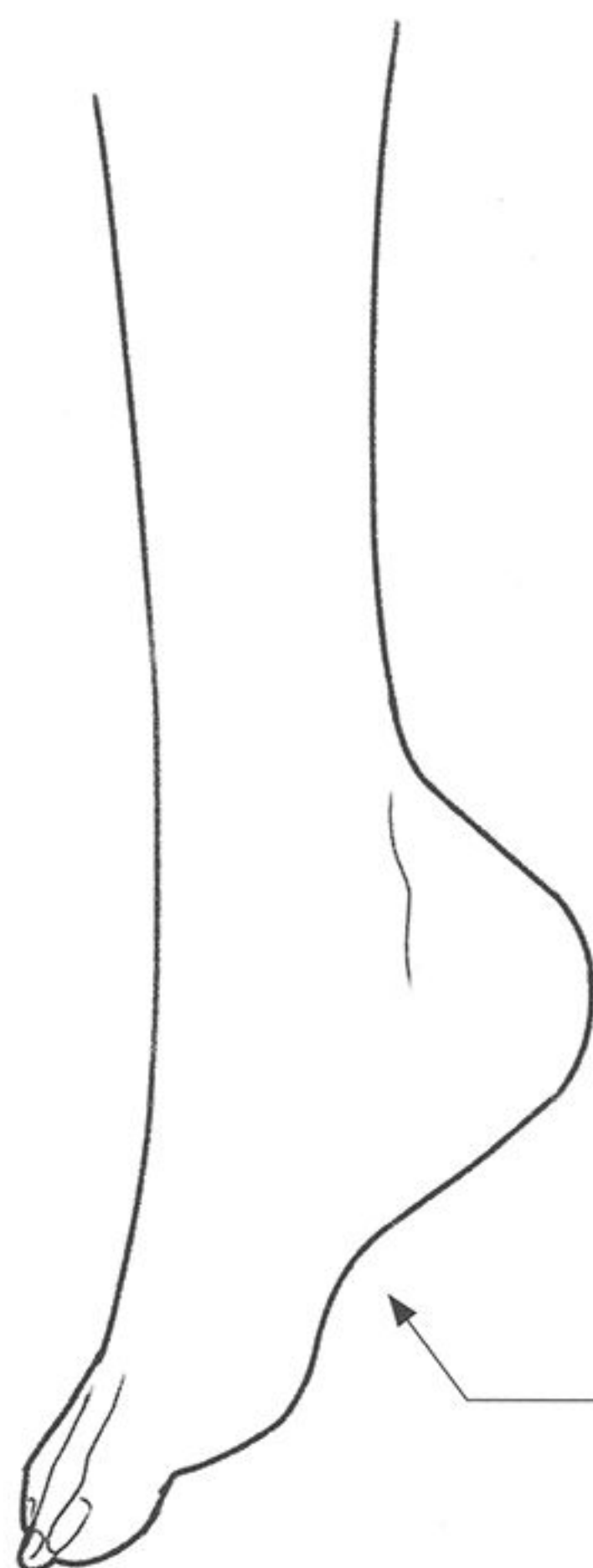
# 4〜6歳の顔

## 特徴

顔に対して頭が大きく、顔のパーツが頭部の下半分側に集中している。大人の男性であれば頭頂部と顎先の約 1/2 の位置に目が来るが、幼児の場合は下から約 1/3 の位置に目が来る。幼児の目は顔の中でも特に大きいパーツなので、目を大きく描くと顔つきが幼くなる。

### ▶正面

2/3

1/3

顔が小さく、目と口の距離が近いのが幼児らしい顔の特徴です。

顎先がとても丸く、頬と顎先を繋ぐ輪郭線の傾斜は 7 〜 9 歳の頃よりさらに緩やかになっています。

### ▶横

顎が未発達なため顎先が丸く、先端部も唇より後方に位置します。

### ▼斜め

### ▶小ぶりな口元

小さく開いた小ぶりな口元はあどけなさを感じさせ、幼児の可愛らしさをより一層引き立てる。

## 表情パターン

ぐずる
(5歳)

微笑む
(4歳)

やんちゃな笑顔
(6歳)

うとうとする
(4歳)

∴ キャラクター例 ∴

P.72 超元気っ子

P.73 泣き虫

# Lesson 7 少年の描き方

ここではイラストが完成するまでの作業工程を5つに分けて紹介。人によって描き方が異なるので、今回協力してくれた二人のイラストレーターのメイキングを参考にして、自分に合った描き方を見つけてみよう。

## 顔 Illust：榊ルミヲ

### ❶ アタリ

絵の大体のサイズと顔の向きを決めます。

十字線で顔の角度と鼻筋の位置を表します。

### ❷ ラフ

大まかに顔のパーツを描いていきます。

明るい性格のキャラクターを描く場合、表情は笑顔で。

### ❸ 下描き

ラフ段階で線が多すぎてわかりにくいときは、下描きの段階で線を整理します。表情をラフよりも大人っぽくしました。

首を若干細めにして少年っぽさを残しています。

眉毛と目の間が近いと、より男の子らしいキリッとした顔になります。

### ❹ 線画

仕上げの作業をしやすくするようになるべく線を繋げます。ですが、勢いや味が最優先です。

髪を少し伸ばすとキャラクターの雰囲気に柔らかさが生まれます。

### ❺ 仕上げ

色、影、ハイライトを入れます。影はあまりちまちまと描かず、ざっくりと入れるよう気を付けています。

髪の毛部分のトーンは、削ることで髪にツヤを出すことができます。

首筋にもトーンを貼ることで立体感が出ます。

## 全身 Illust：榊ルミヲ

### ❶ アタリ

先に頭頂部と地面の位置を表す線を引き、その中に納まるよう頭の大きさや腰の高さを決めていくと安定しやすいです。

膝の部分にも線を引いて、絵のバランスを整えます。

### ❷ ラフ

服装や髪型などのイメージを固めていきます。今回は可愛らしくも掴みどころのないキャラクターに決めたため、セーラー服にしました。

アタリのレイヤーを薄くし、その上に「新規レイヤー」を追加してラフを描いていきます。

### ❸ 下描き

表情などをざっくりと描き込んでいきます。下書きの段階できっちりと描いてしまうと、ペン入れがなぞるだけになり線に生命力がなくなるので、なるべく大まかな絵にとどめます。

カーブ線を薄く引き、その線に沿って体を描くことで柔和な印象に。

### ❹ 線画

髪の流れや服の裾、靴ひもなど、細かいところも揺れや空気感を意識して描いています。揺れ具合は動きの大きさや素材の硬さ重さで変化させます。

服の内側などの影になる部分は線画の時点でベタ塗りしましょう。

### ❺ 仕上げ

「顔」のときと同様に色や影、ハイライトを入れていきます。モノクロの場合は全体に似たトーンのグレーを置くとのっぺりした印象になってしまうので、潰れない範囲でなるべくメリハリが出るよう白黒グレーの配置に気をつけます。

服の大部分に色を置いたので、髪は白くしています。

足元も黒くすればイラスト全体が引き締まります。

# 二人の構図 Illust：CoCoLo

## ❶ アタリ

人物や物の配置、おおまかなアングルを決めます。
イラスト全体の雰囲気や陰影に凝っています。

キャラクターだけでなく、背景をどのようにするのかもイメージしながらアタリを描いていきます。ここでは学校の中庭にしました。

## ❷ ラフ

２人が腰をかけている花壇の線を薄く引いておきます。

ポーズをおおまかに考えます。少年の萌えポイントである膝小僧を目立たせるには、下からのアングルがピッタリ。

## ❸ 下描き

木陰から漏れる光の粒や前景の花、背景の校舎などをアクセントとして入れています。

全体の雰囲気を決めるため、背景をざっくりと描いたり試しに色を塗ったりして、構成や色をひとつひとつ考えていき破綻しないようにはめ合わせていきます。

## ❹ 線画

ポージングの粗を直しつつ、体の丸みのある部分を特に気をつけながらペン入れします。線画のあとは塗りつぶし作業をするので、きちんと線が閉じるように描き込みます。細かい筆使いや操作が苦手な人は、線の描き込みを少なめにしてみましょう。

ベタ塗りが確定している部分は線画の時点で塗っておきます。

背景に線を入れないことでリアルさが増します。

## ❺ 仕上げ

木やレンガの模様は仕上げの段階で描いていきましょう。

下描きで置いた色を元に描き込んでいきます。背景の塗りなどはごく最小限ですが、顔は大事な部分なので時間をかけて描いていきます。落ち葉や光のもや、レンズフレアなどを入れることで、より空気感を出すことができます。

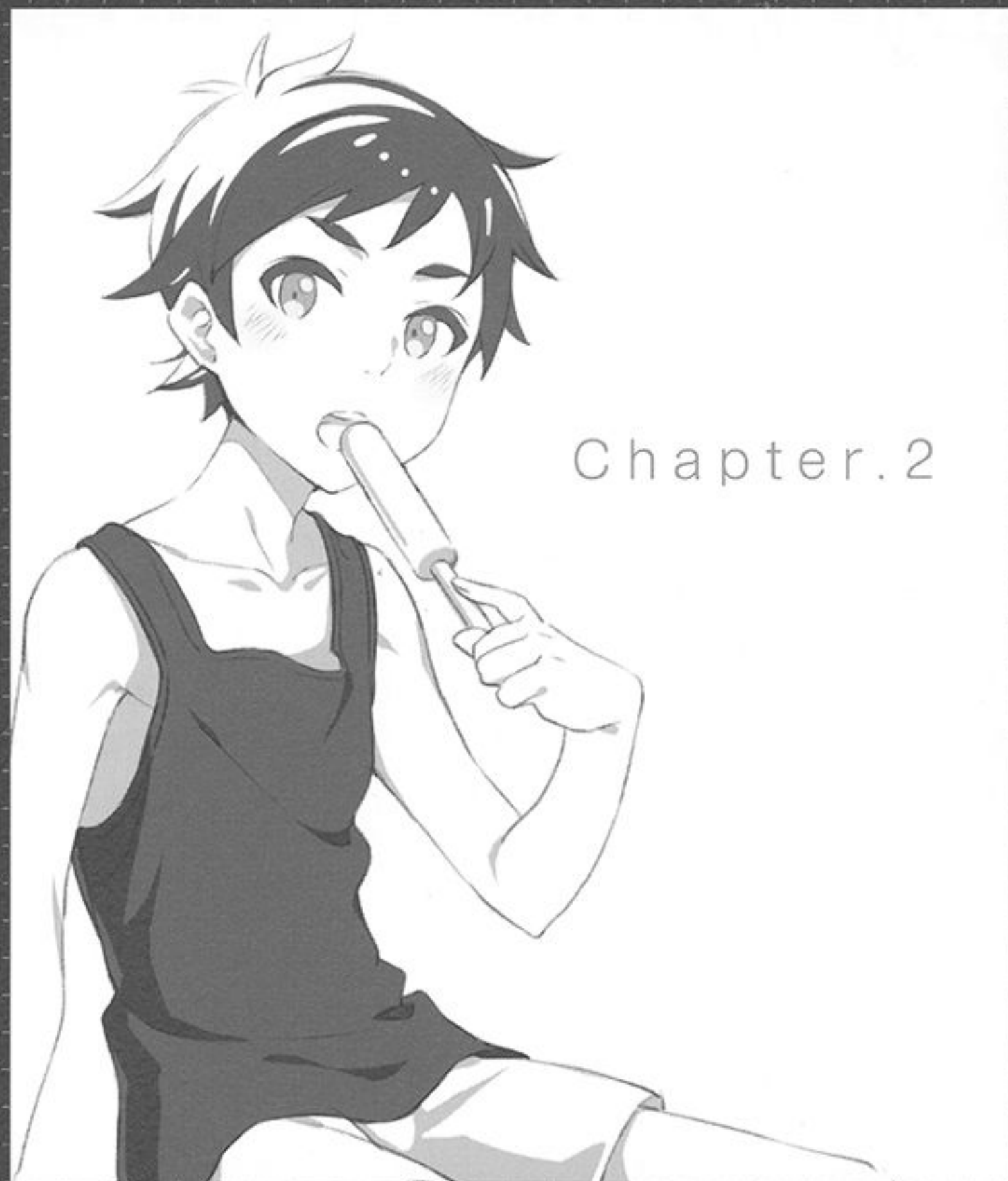
第1章 基礎編
第2章 小学生・中学生編
第3章 幼児編
第4章 フィクション編
第5章 人外キャラクター編
第6章 衣装編

COLUMN

## ショタに似合う衣装や道具

「少年（ショタ）」と呼ばれる若い男の子たちは、まだ骨や筋肉が十分に発達していないため、丸みを帯びた柔らかい体つきをしているのが特徴的である。そんな彼らの体のラインを際立たせ、少年らしい雰囲気を強調してくれるのが、“半ズボン”というスタイルだ。キャラクターに半ズボンを履かせることによって、元気に動き回っているような活発な印象を与えることができる。また、萌えパーツのひとつと言われている「膝小僧」を露出させることもできるのである。

半ズボン以外にも、少年の魅力を引き出す衣服やアイテムはたくさんある。例えば、幼児であればスモックや大きなぬいぐるみ、小学生なら制服やランドセル、携帯型ゲーム機などがよく似合うだろう。虫取り網を持たせればアウトドア派なやんちゃ系少年、本を持たせればおとなしいインドア派の少年に、というように、ショタが身につける服やアイテムによって、キャラクターの性格を表すことも可能になる。少年を描くときには、表情や髪型だけに意識を向けるのではなく、ぜひ衣装にこだわったりアイテムを加えたりして、そのショタの魅力を最大限に引き出そう。

Chapter.2

ショタの描き方

# 第2章 小学生・中学生編

## Lesson 1 日常を送る小学生たち

現実では6歳からはじまる義務教育。学校という集団生活の場を経験することで、少年たちは感性を育み、さまざまな表情を見せるようになる。低学年から高学年まで、何気ない日常を過ごす小学生たちを描いてみよう。

### ◀新入生

入学したての小学生は、眉頭を下げて眉をきりっとさせ、口元をへの字に結ぶと、初々しく緊張している表情になる。同時に、頬に赤みを表す線を入れ、喜びも表現しよう。

年齢：6歳

緊張で目を少し見開いています。

ランドセルを背負うことに慣れ、とりあえず手を添えています。

買ったばかりで制服のサイズが少し大きめなので、足と裾の間を広くとります。

髪や服を同じ方向になびかせて動きを出します。

脇の下に大きなすき間を作り、今にも肩からずり落ちそうな不安定感を出します。

小学生らしい上部にゴムのついたハイソックス。

### ▶どじっ子

遅刻しそうになって慌てて走っている小学生。焦ってハの字に曲がった眉と、口を大きく横に開いて叫んでいるような必死な表情がポイント。

年齢：9歳

正面の走っているポーズは、片足をまっすぐ前方に伸ばして足先を大きく描き、もう片側の足先を小さくするとパースがかかって見栄えがよくなります。

## ◀飼育当番

眼鏡をかけた真面目そうな雰囲気の男の子。姿勢や立ち振る舞いをおとなしく、無駄のない感じに描くのがポイント。
年齢：10歳

ウサギが怖がらないよう、右腕でお尻と体をしっかり支えながら抱っこ。

## ▼給食当番

給食当番は衛生上、割烹着、帽子、マスクを必ず身に付ける。身体のサイズに合った割烹着を着させよう。
年齢：7歳

ゴムが入った袖口や帽子に、独特のシワが出ます。

動きやすく、かつ汚れてもいいスニーカーを履くと子供らしさが出ます。

半ズボンにすることで、幼い感じが際立ちます。

自然の中で遊んでいる雰囲気を出すため、虫取りグッズや麦わら帽子を持たせます。

腰に手をあて、大股を開くと男の子らしいポーズになります。

絆創膏を貼ると活発さややんちゃさが強調されます。

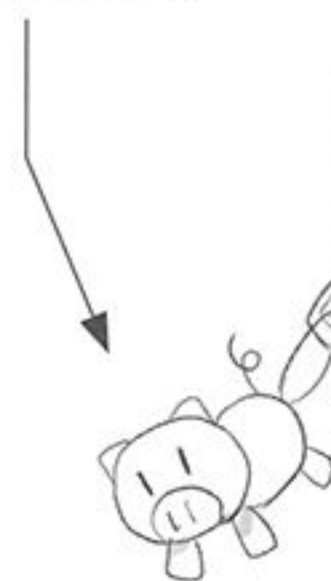
## ▲田舎で暮らす少年

ランニングと半ズボンを着ていて肌面積が多いので、健康的な体つきを意識し、肩の丸みを帯びたラインや膝小僧の骨ばった線を描こう。
年齢：11 歳

## ▼内気っ子

おどおどした内気な男の子は、両手の指を合わせる、内股にするなど、体を内側に向けるポーズを取ると、あまり自己主張をしない性格に見せられる。
年齢：9 歳

視線をそらせたり顔を赤らめさせたりすると、一層気弱な感じが出ます。

洋服やグッズで趣向を表現してみるのも効果的。

両膝を内側に向けて内股にすることで、緊張している様子を演出。

### ▼クラスのリーダー

微笑んだ表情がどことなく余裕を感じさせる、クラスに一人はいるリーダータイプの少年。コートなど少し大人びた服装にすると、おしゃれで女子にも人気がありそうに見える。
年齢：9歳

刺さりそうなほど髪の毛を尖らせます。

ハイライトを入れず、丸と点で描くと怖そうな目になります。

口元を閉じて優しく笑う表情が、男子にも女子にも好かれそうな印象を与えます。

男の子らしく無造作に手をポケットに入れます。

高学年の悪ガキは長ズボンをはかせると子どもっぽさが薄れます。

片足のつま先を上げると身軽そうな印象になり、運動神経がいいんだろうなという想像が膨らみます。

### ▲悪ガキ

素行が悪い乱暴な少年は、目尻や口元を吊り上げる、ポケットに指を突っ込むなど、見た目でわかりやすく凶暴そうな印象を持たせよう。
年齢：11歳

## ▼病弱っ子

体が弱く入院生活を繰り返す少年。まぶたを半分閉じた虚ろな表情にすると、病気で心も疲れ切っている様子が伝わってくる。
年齢：10歳

首を傾げ、左手を胸元に置くことで内向的な印象を持たせます。

## ◀活発系

いろいろな遊びに興味がある現代っ子。爽やかな短髪と真っ直ぐな瞳を組み合わせると、何に対しても積極的そうな印象を与えられる。
年齢：12歳

眉尻を上げると、キリッとした表情になります。

腕まくりをしても、少年っぽさが出ます。

肉が落ちているので指も骨っぽくなります。

やせ細っているのがわかるように、足を細長くします。

紺色のハイソックスを履くと足元がすっきりしたシルエットになります。

口を縦に大きく
開けた笑顔にす
ると、楽しさが
伝わります。

## ▼弟（水着）

年が離れた弟は、優しげな笑顔で純粋さを表現しよう。兄と比べて筋肉や骨格の起伏があまり見えないのがポイント。
年齢：6歳

走って服がな
びいている様
子を描くと、
可愛らしさが
増します。

そうた

影になる部分に
濃いめのトーン
を貼り、立体感
を出します。

水着に名札を付
けることで幼さ
をアピール。

なだらかな曲線
を意識して丸み
を出します。

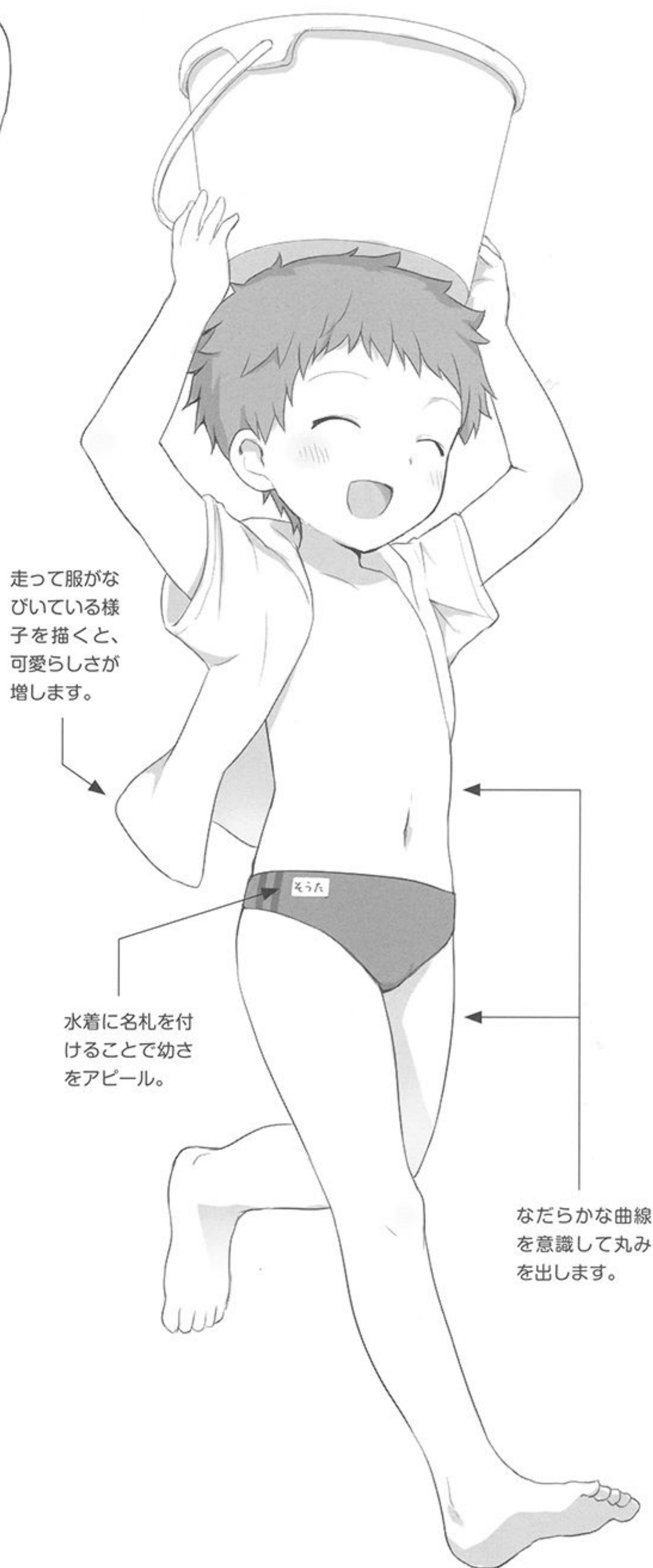
## ▲兄（水着）

海へ遊びに来たお兄ちゃん。高学年になると体躯が引きしまって来るため、肋骨や上半身の筋肉を意識して描こう。
年齢：10歳

弟と比べて少しだけ眉の位置を下げると、落ち着いたお兄ちゃんっぽい雰囲気が出ます。

口元をゆるく開けて、天真爛漫な顔つきに。

靴の足首にくびれを作ると、足元のスタイルがよくなります。

小さくても膝の骨の隆起を意識して足と膝の線を分けると立体感が出ます。

## ▲双子の兄弟（左から兄、弟）

お揃いの制服に身を包む双子の兄弟。顔は同じでも、表情や髪の毛の流れる向き、細かな仕草などで差をつけよう。
年齢：8歳

双子を描き分ける最も簡単な方法として、互いの髪の毛を鏡合わせのように正反対に描くとわかりやすい。反対に、目、鼻、口といった顔のパーツが同じ形であれば、まったく違う表情をしていても双子に見せることができる。

## シチュエーションイラスト

隣に学童擁護員さんが立つと、背の大きさが比較しやすくなります。

視線も大人に向けて、元気に挨拶している雰囲気を出します。

新入生：Case1

### ◀元気に登校

新入生の魅力は子どもらしさや初々しさ。上に向かって真っ直ぐ手を伸ばそう。

左手は小さく握って力を込めています。

半袖の夏服です。まだ体が小さいので、生地に余裕があり裾側にシワができやすくなります。

眉頭を下げると真剣さがよく伝わります。

新入生：Case2

### ▶授業中

手に持っている教科書は、体に対して大きく描くと少年の可愛らしさがよく出る。顔の周りに汗を飛ばし、口元を小さく開いて顔の下側に描くと、焦っている感情が伝わってくる。

## 給食当番：Case1

### ▶重たい寸胴(ずんどう)鍋を運ぶ

体の半分くらいの大きさの鍋を教室までせっせと運んでいる様子。上半身が少しだけ前に傾いている。

口元がマスクで隠れてしまっているため、眉の角度で感情を表します。

寸胴を傾けて不安定感を出すと、「危なかっしそう」「一生懸命」といった印象が生まれます。

ランドセルのふたが閉まっていないところがどじっ子らしい印象を与えます。

## どじっ子：Case1

### ◀思いっきり転ぶ

転んだポーズは、つんのめって体が前方に大きく傾いた瞬間を描くと印象的。スピード感を出すために、ランドセルから勢いよくノートやふで箱を飛び出させよう。

目を見開いて驚いた表情に。

両手を横に開くと、顔から地面に転んでしまいそうな慌てぶりが伝わります。

飼育当番：Case1

## ◀ウサギの世話をする

学校で飼っているウサギにエサをあげるシーン。真面目そうな性格の子も、好きな物の対象が子供らしいと可愛げがある。膝を体にくっつけてちょこんと座っているのもポイント。

男の子の顔を軽く下に傾けて、目線の先にウサギを描きます。

緩やかな曲線を描いて少年らしい丸みを帯びた背中に。

眉を八の字にさせて、困っている感情を現します。

放り投げたほうきで慌てぶりを強調。

飼育当番：Case2

## ▶脱走したウサギを追いかける

逃げ出したウサギを追走。予想外の出来事に取り乱す子どもらしさを表現している。しっかり者の慌てふためく姿は、普段とのギャップを感じて魅力的。

画面の手前にいるウサギを大きく描いて奥行きを出します。

目と口を大きく開き、木登り勝負をしている友達に自慢げな表情を投げかけます。

胸の線と胴の後ろ側の線を描き、脇に影を落として立体感を出します。

田舎で暮らす少年：Case1

## ◀木登り

木に登ったポーズでは、木の上側に足をかけたことでズボンから覗く右足のふとももなど、服の下に隠れがちな体の線もしっかり描くことが重要。

右足を大きく折り曲げているので、ふとももより奥のお尻に近いラインが見えます。

ランニングの首元を人さし指と親指でつまんでパタパタさせています。

田舎で暮らす少年：Case2

## ▶扇風機の前で涼む

あぐらをかく体勢は、左右の膝の高さを変えたほうがリラックスしているように見える。膝の形がよく出るポーズなので、膝小僧の線も忘れずに描こう。

ランニングの上側を引っ張っているのでお腹を見せます。

左足より右足の膝のほうが高い位置に来ます。

## 内気っ子：Case1

### ▶他人に声をかけられてドキドキ

突然話しかけてきた相手の顔をおずおずと見上げるシーン。恐怖のあまり肩や足を寄せて身体を縮こまらせている。

上目づかい＋涙を浮かばせることで、緊張と同時に困惑している感じが伝わります。

ふとももをぴったりとくっつけてモジモジしています。

口を縦に大きく開き、両目を小さく描くと本気で怒っている表情に見えます。

肘を直角に折り曲げて拳を握ると、力を込めている感じが伝わります。

## 悪ガキ：Case1

### ◀友達とケンカ

言い争いになったクラスメイトを床に押し倒して馬乗りになった悪ガキ。左手を振り上げ、今にも殴りかかりそうな緊迫感を出そう。

眉を顔の高い位置に描き、心から楽しんでいるような天真爛漫な表情に。

上着の裾をひるがえらせたり、右足を高く折り曲げたりすることで、厚手の服でも軽快に動ける運動神経の良さが伝わります。

**クラスのリーダー：Case1**

## ◀公園で遊ぶ

**ボールを持った手から足先まで、体のラインがＳ字の曲線を描くようなポーズを意識すると、躍動感が出る。**

体の中心を通る線を繋げると、ゆるいＳ字のような線になります。

苦しんで顔をしかめているので、上まぶたが下がるだけでなく、下まぶたも上方向に弓なりのカーブを描きます。

**病弱っ子：Case1**

## ▶咳き込む

**発作が起こり、激しく咳き込む病弱な少年。頬に斜線を入れて顔の赤みを表現すると、苦しそうな表情が強調される。**

咳き込んだ口から垂れるよだれや首筋の汗などを描き加えると、苦しんでいる様子を強調できます。

手で胸元を掴んだことで、手を中心に寄せたシワがシャツにできます。

## 活発系：Case1

### ▶ゲームする

携帯ゲームをプレイ中。夢中になるあまり徐々に前のめりになってきているため、少しだけ猫背なところに注目しよう。

前屈みになっているため、お腹のまわりに服のシワが寄っています。

口の開きが大きいとやんちゃな印象になります。ここではアイスキャンディーよりも少しだけ大きく開く程度に抑えています。

片足だけあぐらの姿勢を取ることで、男の子らしい無骨(ぶこつ)さが出ます。

足を放り投げて座っている姿は、リラックスしている印象を与えます。膝裏の角度は120度くらいをイメージします。

## 活発系：Case2

### ▲アイスキャンディーを食べる

下着のタンクトップでアイスを舐めるリラックスした夏のひととき。薄着になると肌の露出が増えるので、体のラインをはっきりと目立たせよう。

水着の兄弟：Case1

## ◀海の中に潜る

海の中に潜ってあちこちを探検する兄弟。弟のことをしっかりと支えてエスコートする兄に、頼もしさを感じる。

兄は興味津々、弟は怯えた顔にして表情に差を付けることで、兄と弟の個性がそれぞれ際立ちます。

足の指先を下に向けて、水中の浮遊(ふゆう)感を出します。

水中とは対照的に、弟が両手を広げて、年相応にはしゃいでいます。

水着の兄弟：Case2

## ▶水のかけあいっこ

海辺で水をかけあっているシチュエーション。二人の楽しげな表情から、穏やかな空気が伝わってくる。

お尻は小尻を意識して引き締まったスマートな線で引きます。

## 双子の兄弟：Case1

### ◀コショコショ話

弟が兄の方へ身を乗り出して内緒話。顔をグッと近づけて密着させると、仲良しな雰囲気になる。

前屈みになっているので、お腹の部分にシワができます。

口元を隠す動作は、片手ではなく両手にすることで子どもらしさが増します。

兄は財布、弟は買い物袋というように別々の物を持たせると、力を合わせながらおつかいに挑んでいる感じが出て可愛らしくなります。

## 双子の兄弟：Case2

### ▶二人でおつかい

母親に頼まれたおつかいを果たすため、二人だけで街中を歩く双子の兄弟。最初にキャラを別々に描き、間を埋めるように繋いだ手を描くと描きやすい。

手と足を勢いよく前に突き出して、兄が率先して弟を引っ張っている雰囲気を出しています。

# Lesson 2 多感な中学生たち

12歳から15歳になるまで過ごす中学校では、ほとんどの男の子が第二次性徴を迎えて思春期に入る。徐々に男性らしさを帯びていく体つきや、異性への意識、反抗期に入るなど、多感な顔を見せる中学生を描こう。

### ◀学級委員長

大人しめでクラスの仕事を黙々とこなす委員長タイプの少年は、服装やしぐさで真面目さを表現しよう。
年齢：14歳

プリントが折れないよう、指を添えています。

ワイシャツのボタンを首元までしっかり留めます。

背筋が伸びているので、足も真っ直ぐ姿勢よく立っています。

目が隠れるくらい髪の毛を長くすることで、性格が暗そうな印象を与えます。

学ランを開けて私服のTシャツを見せることで、校則違反＝周りに反発していることをアピール。

### ▶反抗期少年

反抗期真っ只中の少年。上まぶたを下げたジト目＆無表情で、近寄りにくそうな雰囲気を出そう。
年齢：14歳

## ◀思春期男子

周りの視線が気になる年頃の男子は、ワックスで髪をツンツンさせる、ワイシャツの首元を緩めて着崩す、澄ました表情をしているなど、見た目を意識していることがわかる要素を盛り込むのがポイント。
年齢：13歳

クールぶって親指だけズボンのポケットに突っこんでいます。

上着やズボンはきっちり着ると、根は真面目そうな印象を受けます。

あからさまにインテリぶったしぐさをさせると、逆に賢くなさそうな印象になり、年相応の可愛らしさが出ます。

スクールセーターの袖口を上着の袖口から出す、シャツの裾を外に出すなど、自分なりのおしゃれ感を持っている様子を表現します。

腰パン気味でベルトの先もしっかり留めないところがずぼらさを感じさせます。

腕まくりしてしわくちゃになった制服を描くと、男の子らしい性格が見え隠れします。

## ▲メガネ男子

パソコンやスマホを活用する情報通な男子といえばメガネ。得意げな表情でメガネをくいっと指で押し上げるしぐさを描けば、インテリぶっている可愛らしさが出る。
年齢：14歳

## ▶やんちゃ男子

裏表のないやんちゃな男子は、制服を着崩している点は思春期男子と似ているが、指で鼻をこすったり大股開きで腰に手をあてたりするポーズで、自然体の男の子らしさを表現しよう。
年齢：14歳

## シチュエーションイラスト

### 反抗期少年：Case1

### ◀手をはねのける

良いことをした彼を褒めようと近付いたクラスメイトの手を払い除けたシーン。根は悪くないので、一匹狼というよりも威嚇している猫をイメージした目つきにしよう。

眉頭を下げ、若干怒っているような相手を寄せ付けない鋭い目つきにします。

ガラスのひびは叩きつけた手から放射状に延びるように線を引きます。手は力を込めているので、骨が浮き上がっています。

眉尻を吊り上げつつ、鼻の根元にシワができるほど眉間を寄せ、感情が爆発している様子を表現します。

### 反抗期少年：Case2

### ▶怒りをぶちまける

怒りを抑えられなくなり、窓ガラスに拳を叩きつける少年。感情のコントロールができないナイーブな心情を意識して、顔や手に力が入っている様子を描こう。

中指を薬指をつけ、人さし指と小指を離すと、繊細そうな印象の手が描けます。

学級委員長：Case1

## ◀掲示物を貼る

プリントを貼ろうとしている場所が目線より少し高い位置なので、背中が軽く反る姿勢になり、腰にくの字のラインができている点に注目しよう。

背中からお尻にかけて滑らかなカーブを意識して描きます。

服を飛び上がらせる漫画的な表現も加えると、コミカルな印象になります。

台形の口を描いて唖然とした表情にすると、驚きを隠せない少年らしい一面が垣間見えます。

思春期男子：Case1

## ▶ラブレターをもらう

クールぶっている外見とは裏腹に、いざ実際にラブレターもらうと素が出てドキドキを隠せない思春期男子。驚きと照れの表情を同時に描こう。

## 思春期・やんちゃ・メガネ男子:
## Case1

### ◀飲食店でだべる

思春期男子がラブレターをもらった件で盛り上がる男子たち。からかって笑うやんちゃ男子、イジられて不満げな思春期男子、呆れた顔で二人の様子を見るメガネ男子など、三者三様の表情を描こう。

目元に涙を描くと、苦しくなるくらい笑いが止まらない様子が伝わります。

眉頭を下げ、まぶたを半分閉じたジト目で、からかうやんちゃ男子を睨みます。

八の字の眉と軽く開いた口元のやれやれといった表情が、二人を一歩離れたところから見ている印象を持たせます。

## 思春期・やんちゃ・メガネ男子:
## Case2

### ▶友人宅で鑑賞会

メガネ男子宅でエッチなビデオを観ることになった男子たち。メガネ男子は得意げに、やんちゃ男子は興味津々に、思春期男子は動揺を隠しきれない様子など、ここでも各自の個性がでるように、口の形を変えて表情を描き分けよう。

自慢げな顔で思春期男子の肩に手を置きつつ、本人も顔に汗を垂らしてドキドキしてる様子を表現しましょう。

何に対してもオープンな性格を表現するには、口をぽかんと開け、リモコンをしっかり握っている様子を描きます。

やんちゃ男子がメガネ男子の両足の間にすっぽりはまる様子は、男同士ならではの気安さを感じさせます。

手を握らせて力が入っているように描くと、内面は動揺しているところが読み取れます。

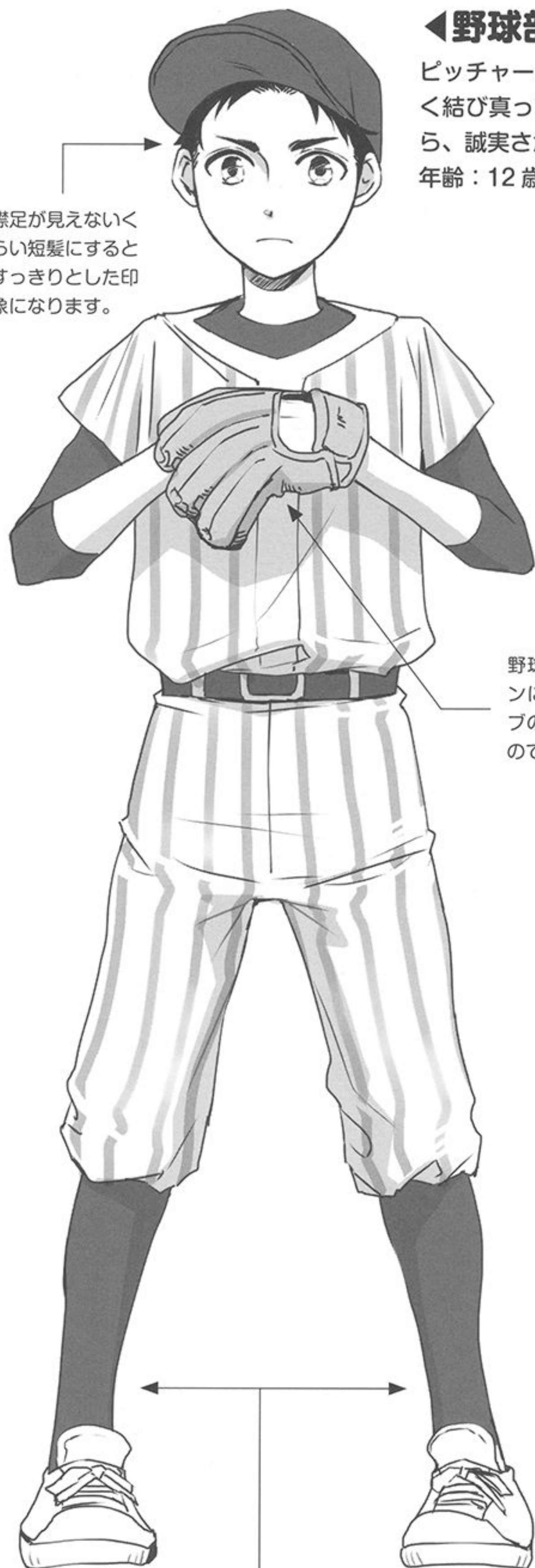
Lesson 3

# スポーツに励む学生たち

学校生活では、座って勉強するだけではなく、体を動かして運動することも大事な学びのひとつ。野球やサッカー、バスケットボールなど、スポーツに励んで汗を流す小中学生たちの姿を覗いてみよう。

## ◀野球部（ピッチャー）

ピッチャーを務める少年。口を堅く結び真っ直ぐ正面を向く表情から、誠実さがにじみ出ている。
年齢：12歳

襟足が見えないくらい短髪にするとすっきりとした印象になります。

野球はポジションによってグラブの形が異なるので注意。

足を肩幅くらい開くとバランスの取れた立ちポーズになります。

## ▼野球部（キャッチャー）

キャッチャーを務める少年。全体的に丸いぽっちゃり体型にすると、どんな球でも受け止めてくれそうな安心感が生まれる。
年齢：12歳

垂れ目、垂れ眉、口角を上げるなどの特徴をつけて、穏やかな表情にします。

太く短いどっしりとしたシルエットを意識して、ピッチャーより横幅を広くします。

## ▶サッカー部

快活なサッカー少年は、口や目を大きく開いた明るい表情や、腰に手をあてた自信ありげなポーズで表現しよう。両足のふくらはぎのふくらみをはっきり描くと、足に筋肉がついている様子がわかりやすくなる。
年齢：13歳

眉の位置を高くして、口の口角を上げると自然な笑顔になります。

ふくらはぎを直線に近い線で描くと、鍛えられた硬い筋肉の質感が出ます。膝の骨も、ふとももから線が伸びているように描くとゴツゴツした男らしい足になります。

## ▼空手少年

空手に打ち込む少年は、口元を閉じて眉頭を下げた真剣な表情や、顔を伝う汗を描いて、ストイックさが伝わる凛々しい印象を持たせよう。
年齢：12歳

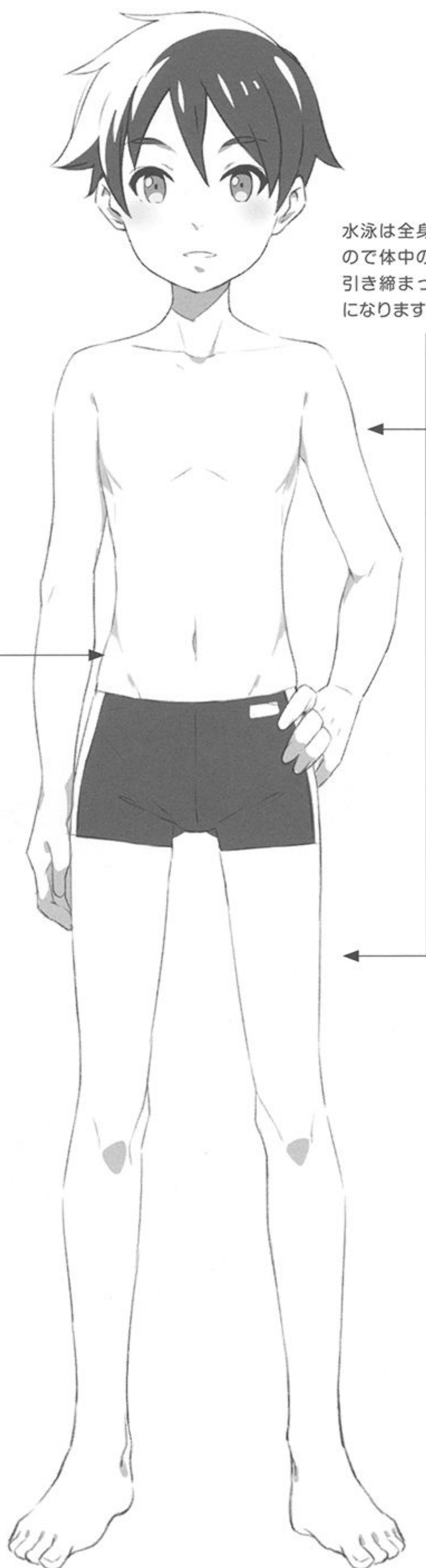
流れる汗をいくつも描くと、汗も気にせずに練習に打ち込んでいるストイックそうな雰囲気が出ます。

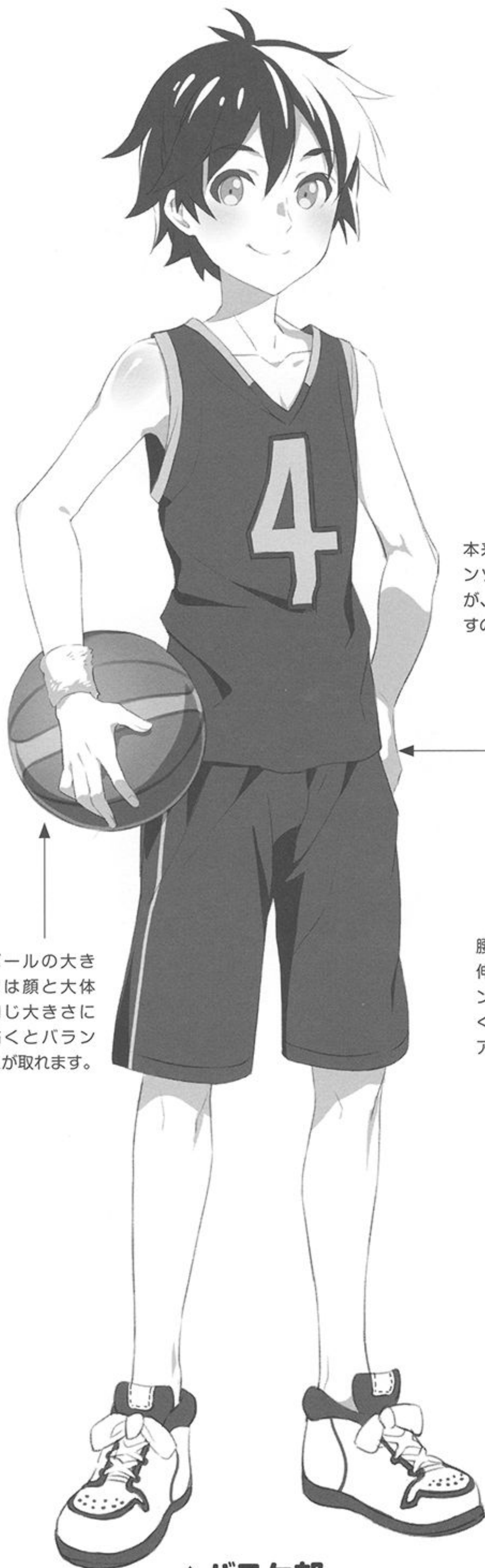
眉とまぶたをくっつけると、真剣な男らしい目つきに。

## ▼水泳部

水泳部に所属する少年。水泳で鍛えられたしなやかな筋肉が、男の子らしさを引き出している。

年齢：14 歳

水泳は全身運動なので体中の筋肉が引き締まった体型になります。

本来裾はハーフパンツにインしますが、あえて外に出すのもアリです。

腰から股にかけて伸びる筋肉のラインをくっきりと描くことで、色気がアップします。

ボールの大きさは顔と大体同じ大きさに描くとバランスが取れます。

## ▲バスケ部

ミニバス時代からの経験者で部活のエースナンバーを背負う少年。両手を腰にあて、堂々とした立ち姿に仕上げよう。

年齢：15 歳

## シチュエーションイラスト

### 野球部：Case1

#### ▶マウンドで話し合い

ピッチャーがいるマウンドへやってきたキャッチャー。顔を近づけながら戦術について話し合っている。

視線は互いに相手の顔へ向けます。

ただ突っ立っているだけよりも、膝を少し曲げるなど自然な動作を入れたほうが見栄えがよくなります。

球は正円ではなくひしゃげた楕円形に描くと勢いがあるように見えます。

視線は真っ直ぐ前方を見据えています。

投げ終わった瞬間の手足に細かな線を何重にも重ねることによって躍動感が増します。

### 野球部：Case2

#### ◀全力投球

精一杯の力を振り絞ってボールを投げるピッチャー。上体を大きく前に倒すことで、迫力のあるポーズになる。

足を真上に上げることで、
勢いよく胸から滑り込んだ
感じが伝わります。

効果線や舞い上がる砂埃を描いて、体が地面に激しくぶつかった衝撃を演出します。

## 野球部：Case3

### ◀ダイビングキャッチ

落ちてくるボールを滑り込みキャッチ。胸を打ちつけ、衝撃で若干顔が歪んでいるところに注目。

試合中の真剣な表情とは真逆の、満面の笑顔を描いてギャップを出します。

## 野球部：Case4

### ▶試合に勝利

試合に勝って思いっきり喜ぶ一同。嬉しさのあまり緩んだ顔を描いて、少年らしい幼さを表現しよう。

互いに信頼し合っているので、お互いの体が前方に傾き、体を預け合うような体勢になります。

サッカー部：Case1

## ▶靴ひもを直す

座って靴ひもを直すポーズは、折り曲げた足や腕の形がポイント。足は膝小僧だけでなく脛の骨の筋を、腕は肘の出っ張りなど、骨の凹凸が体表に浮き出る部分を意識しよう。

顔は口をすぼめた子どもらしい自然体の表情。

膝から下に影を描き、骨が出っ張った男らしい足に仕上げます。

曲げた人さし指、靴ひもを押さえる薬指など、指一本一本の形を変えて繊細な指先を表現しましょう。

口を大きく横に開いて歯を食いしばり、全身に力を込めています。

手のひらを上向きに。

上半身は右方向に回転させています。

全身を支える右足は、つま先から足のつけ根まで、一本の線が通っているような真っ直ぐさを意識して描きます。

サッカー部：Case2

## ◀シュートを撃つ

決めポーズと呼べるほど様になるボレーシュートの姿勢。軸足となる右足をしっかりと地面に着け、ボールを蹴る瞬間の左足は膝から下が水平になるように描こう。

空手少年：Case1

## ◀組手試合

空手の回し蹴りを決めたシーン。足先を相手の肩口くらいまで高く上げると、見栄えのいい蹴りポーズになる。右腕を水平の高さに持ち上げると、上半身のバランスが良くなる。

上下の歯が見えるほど口を大きく開き、落ち着いた普段とは打って変わった激しい表情を描きます。

足を曲げるとかっこ悪くなるので、真っ直ぐになるようにします。

股の周りに横方向のシワが寄ります。

激しい有酸素運動の後は肺が酸素を求めるので、口が大きく開きます。

人目もはばからず両手を広げて寝転んでしまうところに、子どもらしい幼さが感じ取れます。

鎖骨や胸の筋肉の線を少し入れるだけでも、体に立体感が生まれます。

空手少年：Case2

## ▲大の字で寝転がる

寝転んだ姿勢で空手衣を乱れさせると、直前の練習の激しさや練習が終わった解放感が伝わってくる。空手衣はお腹が見えるくらいはだけさせ、胸元からのぞく鎖骨や胸板の線も忘れずに描こう。

## バスケ部：Case1

### ◀スリーポイントシュート

スリーポイントを打とうとしている少年。ジャンプ中なので、髪の毛が浮き上がる動きをつけよう。

ジャンプの頂点で静止しているポーズでは、髪の毛が上方向に浮き上がります。

ユニフォームの肩口から見える脇の線をはっきり描くのが重要です。

寄せジワができるほどめくり上がらせ、おへそをしっかりと出します。

中学生の体は、肘や手にはっきりと骨の凹凸が表れます。

お腹が出るのもためらわずユニフォームで汗を拭う姿は、男の子ならではのしぐさです。

締まっているけれど浮き上がるほど筋肉はついていない状態です。

## バスケ部：Case2

### ▲インターバル

インターバル中、思い思いに休憩する一同。ひとりひとり違うしぐさをさせることで、個々の性格をより明確に表現することができる。

## 水泳部：Case1

### ▶水着に着替える

部活動が始まる前、友達が着替え終えるのを話しながら待っているシーン。日焼けした体の人物を登場させると、夏らしさがグンッとアップする。

日焼けした部分としていない部分にメリハリをつけると色気が出ます。背中は背骨と肩甲骨に影を入れるのがポイントです。

丸みを帯びたアーチ状の眉で、友達と楽しく話す優しい表情にします。

腰骨で段ができている部分は裸を描く上で重要なポイントです。

脱ぎ方を変えて個性を持たせます。

## 水泳部：Case2

### ◀休憩

部活中、プールから上がって喋っている様子。体の向きや視線を中央に集めると、全体のバランスに統一感が出る。

肩が上がっている状態だと、双方の肩甲骨が中央に寄り、くの字を向かい合わせたような線が出ます。

膝を曲げているので、ふくらはぎの内側がふくらみます。

## 思春期・やんちゃ・メガネ男子：Case3

### ◀マラソン大会

複数人が登場する構図は、それぞれの個性が一目でわかるよう、体の動きや視線にはっきりと違いを出すことが重要。三人がどのように差別化されているのか、よく見てみよう。

真面目に走りつつ、振り向いてメガネ男子を気遣っています。

体力がないので、顔は下を向き、腕を垂らしてへばっています。

体力だけでなく、ジャージの上着を腰にまく、前を開ける、閉めるといった服の着方でも人物の個性付けをすることができます。

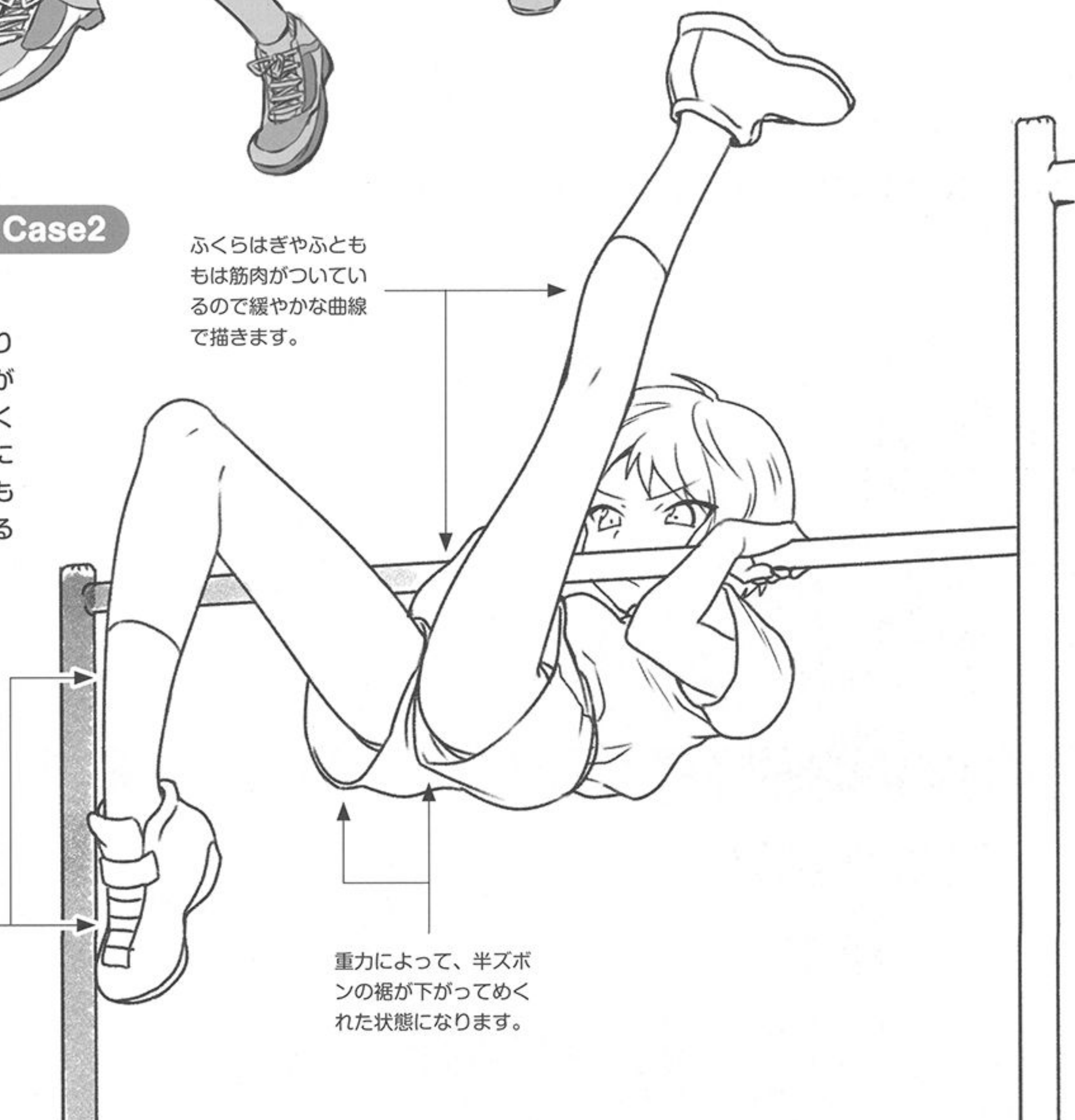
腕や足を直角に振って、友人を気にも留めないほど全速力な様子を表現しています。

## クラスのリーダー：Case2

### ▶逆上がり

片足踏み切りの逆上がりは、踏み切った側の足が真っ直ぐ伸び、後から続く足が膝を曲げている体勢になる。ふくらはぎやふとももも、膝など、足のあらゆる部位が目立つ構図だ。

ふくらはぎやふとももは筋肉がついているので緩やかな曲線で描きます。

脛は本来なだらかな曲線を描いているので、伸ばしているつま先に合わせて軽く線を曲げると足先のシルエットが綺麗になります。

重力によって、半ズボンの裾が下がってめくれた状態になります。

Chapter.3

ショタの描き方

# 第3章 幼児編

# Lesson 1 純真無垢な子どもたち

親元を離れ、初めて同い年の子たちと集団生活を送ることになる園児時代。目に映るものすべてが知らないことだらけな彼らは、あどけない表情を見せることが多い。何をしても可愛らしいというイメージを大事にしよう。

## ◀超元気っ子

何に対しても全力で取り組むやんちゃ系。手足を大きく広げた大の字姿で、堂々とした性格を表そう。
年齢：4歳

幼児らしさを出すためには、頭部を大きくして顔のパーツを下側に描いたり、首を少し短く描いたりします。

木の棒を持たせるのもわんぱく感を引き出す手段のひとつです。

年齢が低いうちは骨や筋肉が未発達なため、膝の皿を表現する線はほとんど見えません。

頭頂部にぴょこんと特徴的な髪の束を描き、チャームポイントを作ります。

ぬいぐるみの頭部を斜め下に傾けると、上手に持てていない感じが出ます。

まだ腕が短いので、ぬいぐるみを抱いたときに両手をくっつけられません。

## ▶控えめな子

あまり自己主張をしないタイプの男の子は、タレ目を大きく、口を小さく描いておとなしそうな雰囲気を出そう。
年齢：4歳

## ◀泣き虫

何かあるとすぐに泣いてしまう男の子。両腕を内側に寄せて口元に手を置き、足を内股にして不安そうなポーズをさせよう。
年齢：4歳

大きな瞳の下まぶた側を上げて潤んだ瞳にします。口元もひしゃげると、泣きそうな表情に見えます。

顔の近くに手を持っていくしぐさは、恐れや怯えの感情を表現しています。

足先も内側に向けます。

口角を大きく上げ、上目づかいで期待する表情を親に向けます。

腕を引っ張っているので、胴が斜め45度に傾いています。

左足側を軸足にしているので、右足側はかかとが持ち上がっています。

## ▶甘えん坊

親の腕を引っ張り、甘えている男の子。親の腕を両腕で巻きこむように抱きかかえ、上半身を後ろに傾けて体重を後ろにかけている。
年齢：4歳

### ◀明るい年長組

子供は体の成長が早いため、年長にもなってくると胴や足のラインにくびれができてくる。頭身は5頭身ほどを意識しよう。
年齢：5歳

ショルダーバックの紐を手で掴むと幼さを感じるしぐさになります。

ズボンの丈を短くして、筋肉が程よくついた健康的な足を見せましょう。

絆創膏を貼ると、活発さや好奇心旺盛そうな様子を表現できます。

### ▼動物好き

体重を預けて、心から信頼し合っている様子の幼児と犬。大型の動物と並ばせると、体の小ささを目立たせることができる。
年齢：6歳

体を斜めにしてつま先を上げると、動物に寄りかかっているポーズになります。

## 幼稚園編

### 超元気っ子&控えめな子：Case1

### ◀登園

朝、友達の控えめな子を見つけてそばにかけ寄る超元気っ子。２人の表情と体の動きを対極にして、各々の個性を強調しよう。

控えめな子は上まぶたを下げて眠そうな表情に。超元気っ子は目を大きく見開いて、性格の対比を描きます。

控えめらしさを出すために、動きは最小限で、顔のみを超元気っ子へ向けています。

両手を斜め後ろに広げて走るペンギン走りで元気さと愛らしさをアピール。

バッグを跳ね返らせて、元気よく走っている雰囲気を出します。

### 超元気っ子&控えめな子：Case2

### ▶ピアニカの授業

ピアニカを演奏する二人。同じことをしていても、手の位置や座り方で性格の違いを表そう。幼児らしい体の柔らかさを強調させるには、両足の間にお尻を落としたペタン座りが良い。

唄口を口元から離さないようにするため、片方の手でしっかりと支えています。

緩やかなカーブを描いて背中を丸めましょう。

足先は横を向きます。

目を輝かせたり口を大きく描いたりして、感極まっている表情に。

## 超元気っ子&控えめな子：Case3

### ◀お昼ご飯

自分の好きなおかずが入っていて喜ぶ超元気っ子と、黙々と食べている控えめな子。箸よりもフォークやスプーンにすると不器用さが伝わって子どもらしくなる。

口元を小さく波打たせて、モグモグしている感じを出します。

ブランケットの上に影を入れて、体のラインを浮き出させます。

## 超元気っ子&控えめな子：Case4

### ▶お昼寝

お昼寝しないといけないのに、全然眠くない超元気っ子が控えめな子にちょっかいを出している様子。布団をひとつにして仲良しな雰囲気に仕上げよう。

閉じた片目を指でこすると眠たそうに見えます。

## 明るい年長組：Case1

### ▶工作

工作に夢中な男の子。幼児は手も足も体のラインは骨ばった部分が少ないので、指の関節部分を丸く描くなど、柔らかさを出そう。

ペンの持ち方がうまくできないのでクレヨンをグーの手で握っています。

まだ体の脂肪分が多いため、手首や手足の関節を曲げたところに肉が重なったシワがつきます。

## 明るい年長組：Case2

### ◀虫を掴む

クワガタをゲットしてテンション上々。瞳の中に大きなキラキラマークを入れたり、頬の斜線を長めに描いて顔を赤らめたりすると、興奮している表情になる。

袖口から脇がのぞくので、小さくても脇の線を引いて立体感を出すことが重要です。

お尻を後ろに付き出したとき、お尻からふとももにかけてのラインは滑らかに流れています。

## 超元気っ子＆控えめな子：Case5

### ▶お遊戯会

お遊戯会での劇の最中、超元気っ子は王子様、控えめな子は木の役を演じているシーン。非日常的なファンタジー衣装を着せて、普段と違う魅力を引き出そう。

視線を超元気っ子の方へ向けて、彼の演技に見とれている表情に。

斜めの構図にするとセットの手作り感がよく出ます。

正面を向き、マントをひるがえらせながら颯爽と歩く姿に、王子様らしさが表れています。

真っ直ぐ立った姿勢で凛とした印象を持たせましょう。

日ごろは垂れ眉でおっとりしているキャラが、眉尻を上げて口を堅く結び真剣な表情をすると、魅力的なギャップが生まれます。

## 控えめな子：Case1

### ◀卒園式

園長先生から卒園証書を受け取る控えめな子。フォーマルな正装に身を包み、少しだけ顔つきが大人っぽくなっている。

# 放課後・休日編

## 超元気っ子：Case1

### ▶ヒーローごっこ

ヒーローとなって悪役の友達に立ち向かっていく超元気っ子。ヒーロー役、悪役ともにマントを羽織らせると子どもらしくなる。

バケツのふたや丸めた紙など、日常にあるものを持たせるとごっこ感がよく出ます。

マントがなびいている動きをつけます。

腰を落としながら手を前に構え、超元気っ子を迎え撃つポーズに。

目を細め、口を大きく開けて心から楽しそうな表情に。

自転車のハンドルの位置は腕を真っ直ぐに伸ばしたときと同じ高さにします。

## 超元気っ子：Case2

### ▶三輪車で遊ぶ

三輪車を漕いで走る超元気っ子。三輪車はキャラを描いてからハンドルや車輪などのアタリを付けて、間を繋ぐように描くとバランスが取りやすい。

女の子よりも指や足を
太めに描きます。

超元気っ子：Case3

## ◀おままごと

女の子と一緒におままごとをする超元気っ子。女の子の身体を華奢に描くことで、超元気っ子の男の子らしさが目立つようになる。

母親の顔を見上げているので、目線をやや上に傾けています。

地面と接している部分が二人とも同じ高さになるようにします。

お皿やお玉を少しだけ大きく描くと、超元気っ子の体が小さく見えます。

超元気っ子：Case4

## ▶料理のお手伝い

自宅でカレーのルーをお皿に移している超元気っ子。踏み台の上に立たせて、届かないながらも工夫して頑張っている健気さを出そう。

着ぐるみの頭部と顔の向きの角度を合わせます。

ぼんやりとした無表情で、袖を通そうとしている右手を見つめています。

控えめな子：Case2

## ▶着ぐるみパジャマを着る

お気に入りのぬいぐるみと同じ羊のパジャマに身を包む控えめな子。お腹の部分をポッコリ出すと着ぐるみ感が増す。

八の字の眉と小さな口元で、気弱なそうな表情にしています。

控えめな子：Case3

## ◀ぬいぐるみを抱える

お気に入りのぬいぐるみを両腕でギューッと抱きかかえる控えめな子。目つきの悪いぬいぐるみを大事そうに抱えていると、可愛らしい顔つきとのギャップで微笑ましくなる。

腰をほぼ直角に曲げた座り方で、バランスの良い姿勢に。

泣き虫：Case1

## ◀迷子になる

親とはぐれて迷子になり、今にも泣きそうな顔をしているシーン。八の字の眉や口角が下がった口元、涙を浮かべた目を描いて、不安げな表情に仕上げよう。

黒目を点にすると、親が見つからない絶望感が伝わる目になります。

シャツの肩口を丸く描いて、力なく肩を落としているように見せます。

不安を抑えるように、手にギュッと力を入れて握り拳にしています。

泣き虫：Case2

## ▶大泣き

堪えきれず声を上げて大泣き。大事に握っていた風船も手放して両手を目にやり、口を大きく開いて大粒の涙をこぼしている。

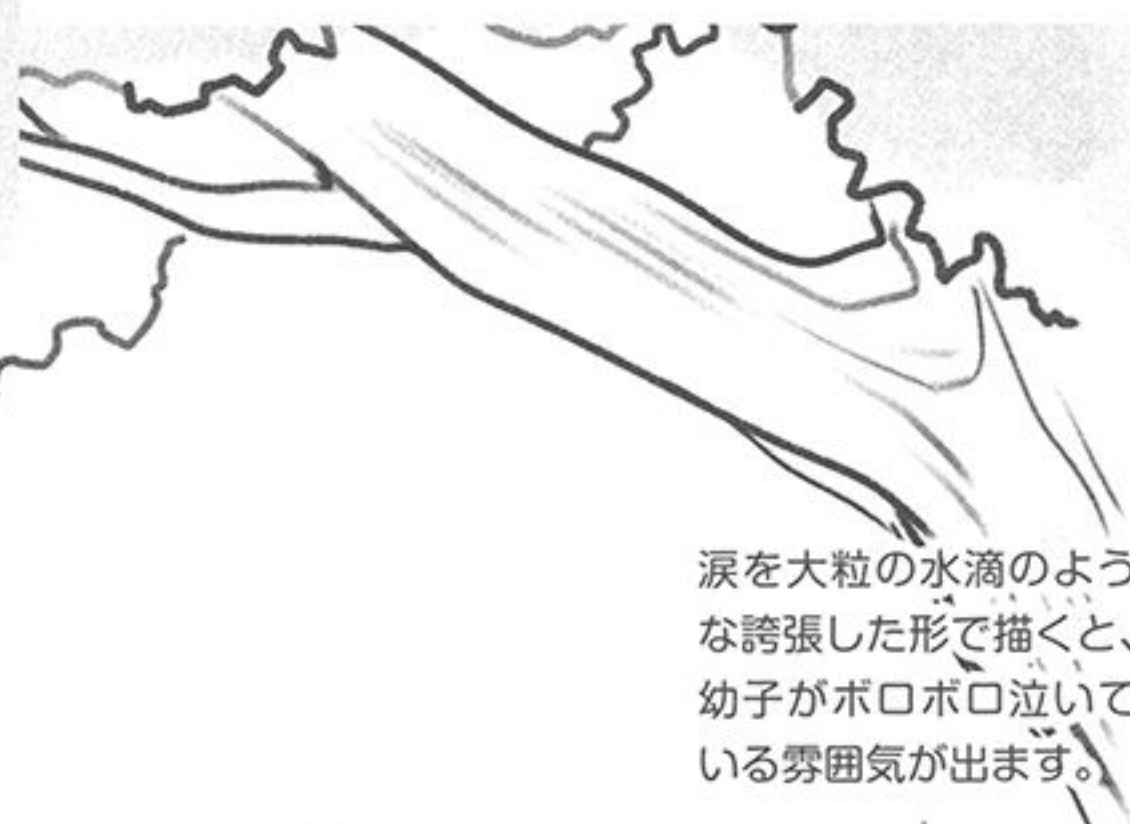
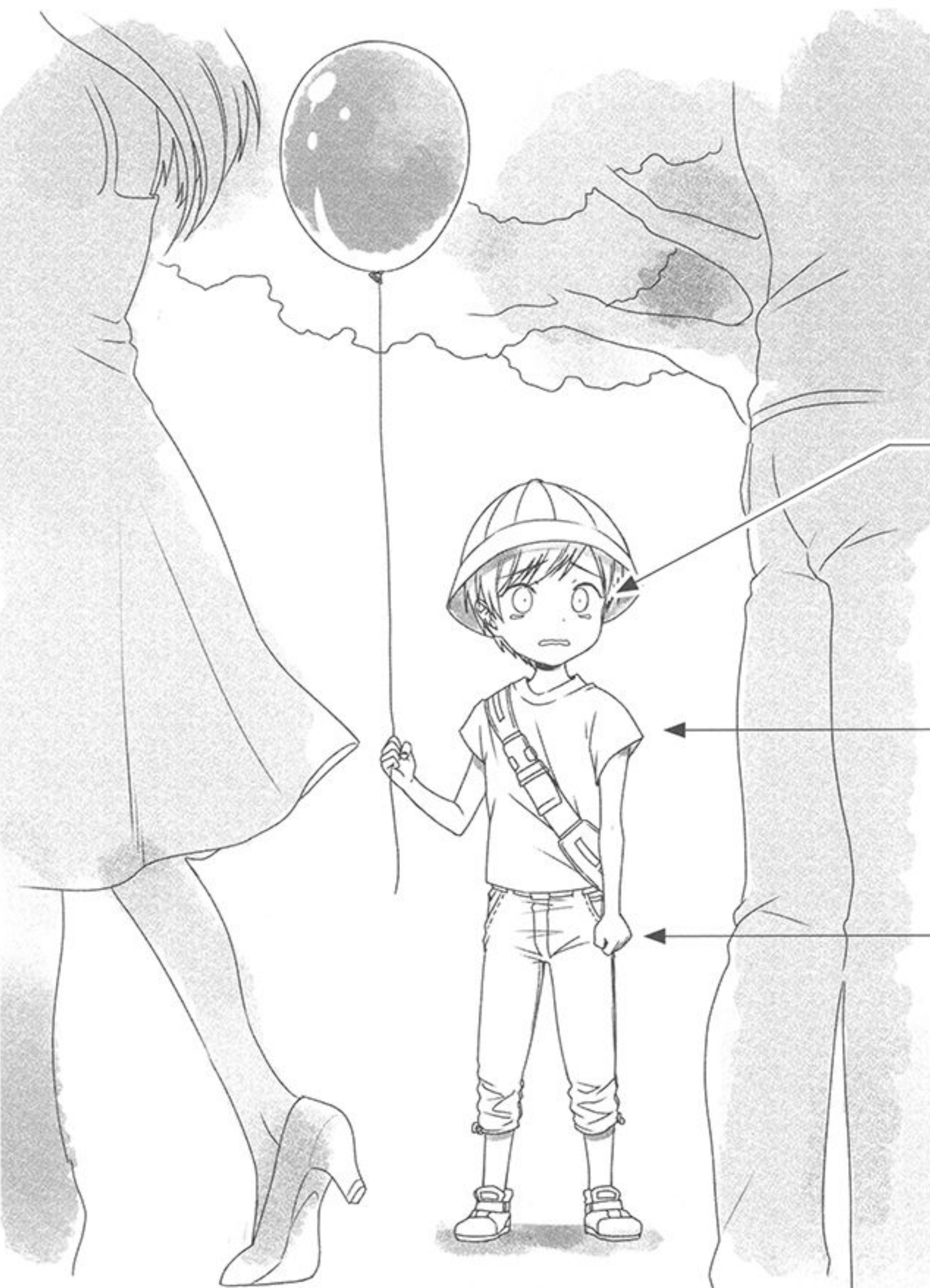
涙を大粒の水滴のような誇張した形で描くと、幼子がボロボロ泣いている雰囲気が出ます。

眉間に強く力が入って眉頭が上にあがり、眉がハの字になります。

泣いているときは左右の口角が下がるので、下側の歯を奥側まで見えるように描くと泣き顔らしくなります。

## 甘えん坊：Case1

### ◀抱っこをせがむ

抱っこをしてもらうため、両手を上に広げて親の元へ駆け出す男の子。走っている様子が伝わるように、上半身を前方へ傾けよう。

指の間隔を開けて、すべての指を力いっぱい広げているように描きます。

嫌なことがあって慰めてもらいたい、という気持ちが伝わるように、目に大粒の涙を溜めて泣きそうな表情にします。

伸ばした手先と足先までが、滑らかな一本の曲線になるような体勢を意識します。

## 甘えん坊：Case2

### ▶足にしがみつく

両手と両足で大人の足をはさみ、上目づかいで甘えてくる男の子。体をくっつけて安心しきっている、落ち着いた表情を描こう。

眉を目から大きく離して描くと、大人の顔を伺っているような表情になります。

口先やほっぺたを丸い曲線で描くと、ぷにぷにとした柔らかさが出ます。

見下ろす構図になるので、一番遠い足先にいくほど小さくなるように描きます。

動物好き：Case1

## ▶犬とじゃれ合う

一緒に遊んでいた大型犬が急にじゃれてきて、しょうがないなぁという表情を見せる動物好き男児。犬の垂れ目で朗らかな顔と、少年の困りながらも嬉しそうな表情から、和気藹藹(わきあいあい)とした感じが見て取れる。

犬のしっぽにも動きを入れます。低い位置でしっぽを振る＝飼い主に甘えたいという感情を表現できます。

ハの字の眉と閉じた片目で困り顔を作りつつ、歯が見えるほど大きく口角を上げた口元を描くことで、嬉しそうな表情に仕上げます。

フードをかぶっているのでおでこや目の上に影ができます。

レインコートのシワは縦方向にできます。

動物好き：Case2

## ◀雨の日に様子を見にいく

小屋から出られない大型犬にエサを持っていく動物好き男児。ダボダボのレインコートで体のラインをすっぽり隠すと逆に可愛らしくなる。

Chapter.4

ショタの描き方

# 第4章 フィクション編

## Lesson 1 戦う男の子たち

何でもありのフィクションの世界では、少年は武術の達人や世界を救うヒーローなど、大人顔負けの存在として描かれることが多い。カードやモンスターバトルに夢中な少年も含め、多種多様な戦う少年を見ていこう。

### ▼若侍

飄々とした性格の少年侍。さらさらの黒髪や姿勢のいい立ち姿など、立ち居振る舞いをきちんとさせると、武士、あるいは良い家柄で育てられた雰囲気が出る。

年齢：12歳

片目を閉じ、微笑む口元の横幅を広くすると、余裕のある表情に見えます。

体は華奢でも刀を扱っているので、腕は筋肉をつけ、手の皮が厚くなっているイメージでごつごつさせます。

顔や目線を下げてうつむいた表情にすると、悲しみを背負っている雰囲気が出ます。

少年の体格に見あわない大きな剣を持っているというアンバランスさが重要です。剣の大きさには特に注意しましょう。

### ▲仇討ちを志す少年

政敵に殺されてしまった父の仇討ちを決意し、形見の剣を握りしめる貴族少年。体の軸が地面に対して垂直になるように立たせて、貴族の気品を感じさせよう。

年齢：10歳

## ◀モンスターバトルの主人公

特殊なボールからモンスターを呼び出してバトルするホビーアニメ風の主人公。半袖やハーフパンツなど、肌が出る服を着ると健康的で活発な印象になる。
年齢：13歳

毛先を尖らせ、前髪を二色に分けるとホビーアニメに登場する主人公らしい髪型になります。サンバイザー風の帽子も、活発さを強調するアイテムです。

開放感、元気さを出すために手を広げます。広げた手は指と指の間にある水かきを描くのが重要です。

靴の履き口を広げたデザインにすると、足が細く見えて足元がすっきりした印象になります。

主人公と対比になるように、ライバルの前髪も別の色合いで二色に分けます。

スマートな印象に見せるため、親指以外の指をくっつけています。

細身のシルエットを強調するために、ふとももから足首までの線が滑らかな流線型になるように描きます。

## ▶モンスターバトルのライバル

主人公のライバル。活発な主人公と対照的になるように、ベストや細身のパンツ、手袋などスマートなシルエットの服で「裕福なお坊ちゃま感」を出そう。
年齢：13歳

## ◀カードバトラー

カードバトルが大好きな男の子。眉毛は太く、口は大きく開いて白い歯を見せた笑顔にすると元気な少年らしさが増す。
年齢：12歳

毛先がハネているツンツンヘアーにするとやんちゃさが出ます。

伸ばした人さし指と中指の間にカードを挟みます。

ふくらはぎの筋肉によって隆起したラインができます。

現実にはないファンタジー風の衣装でも、肘や膝を露出させると少年らしくなります。

眉頭を下げてはっきりとまぶたを開き、凛々しい表情にしましょう。

襟首を開いて鎖骨を見せるなど、随所で素肌を見せると少年らしい魅力が引き立ちます。

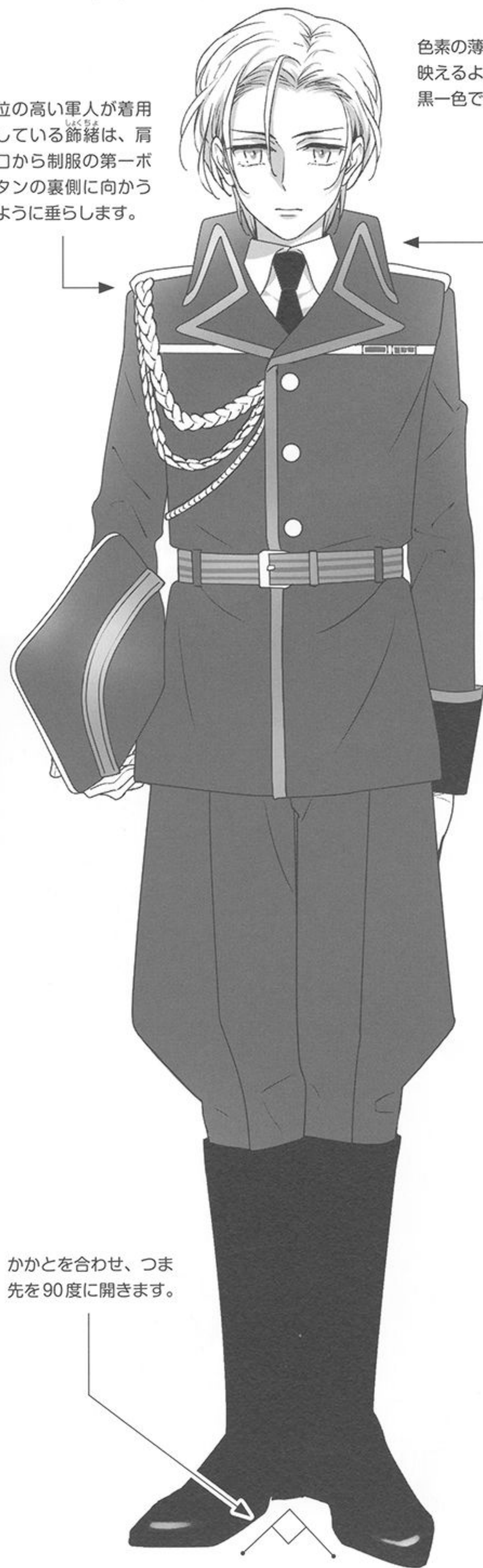
## ▶少年剣士

ファンタジーの世界で村の自警団として戦う少年。身軽そうな印象を持たせるため、革と布を主体にした服装で肌を出し、鎧を肩当てと胸当てのみの軽装備にしている。
年齢：14歳

## ▼少年将校

静かな眼差しの少年軍人。オールバックかつ背筋が伸びている体幹の綺麗な姿勢が、気品溢れる印象を持たせている。
年齢：15歳

位の高い軍人が着用している飾緒(しょくちょ)は、肩口から制服の第一ボタンの裏側に向かうように垂らします。

色素の薄い顔と金髪が映えるように、軍服を黒一色で統一します。

かかとを合わせ、つま先を90度に開きます。

片方の口角を吊り上げ、得意げで生意気そうな表情にして幼さと子どもらしさを出します。

片足を上げたラフな座りポーズでワイルドな印象に。

## ▲ロボットのパイロット

専用のスーツを着てメカを操るパイロット少年。体とスーツの密着度が高いため、体のラインがはっきりと出ている。
年齢：11歳

## シチュエーションイラスト

### 仇討ちを志す少年：Case1

## ◀剣を構える

父を殺した相手に立ち向かう瞬間。形見の剣が身の丈に合わないサイズのため、うまく振り回せず先端を地面に引きずり気味。剣の扱いに慣れていない様子を出している。

眉頭と目をくっつけて見上げるように相手をにらみ、怒りの感情を露わにします。

マントは円を描くような曲線のなびく動きをつけます。

マントの一部を逆方向にひるがえらせると、メリハリのある動きになります。

子どもの筋力では剣が重たくて支えきれないので、腕が下がります。

脱力しているため眼輪筋（がんりんきん）が緩み、上下のまぶたが収縮して力なく閉じかけた目になります。

顔を上げているため、両サイドの髪が後ろに垂れています。

### 仇討ちを志す少年：Case2

## ▶仇討ちを終えて

見事仇討ちに成功した少年。張りつめていた緊張が解け、雨の中静かに涙を流している。ところどころに描かれた返り血が戦いの激しさを物語る。

抜刀後は肘が伸びきっています。

腰を落として、重心を低くします。体が見えない衣装でも、最初に裸体でポーズのアタリを取ると違和感が少なくなります。

## 若侍：Case1

### ◀刀を一閃（いっせん）する

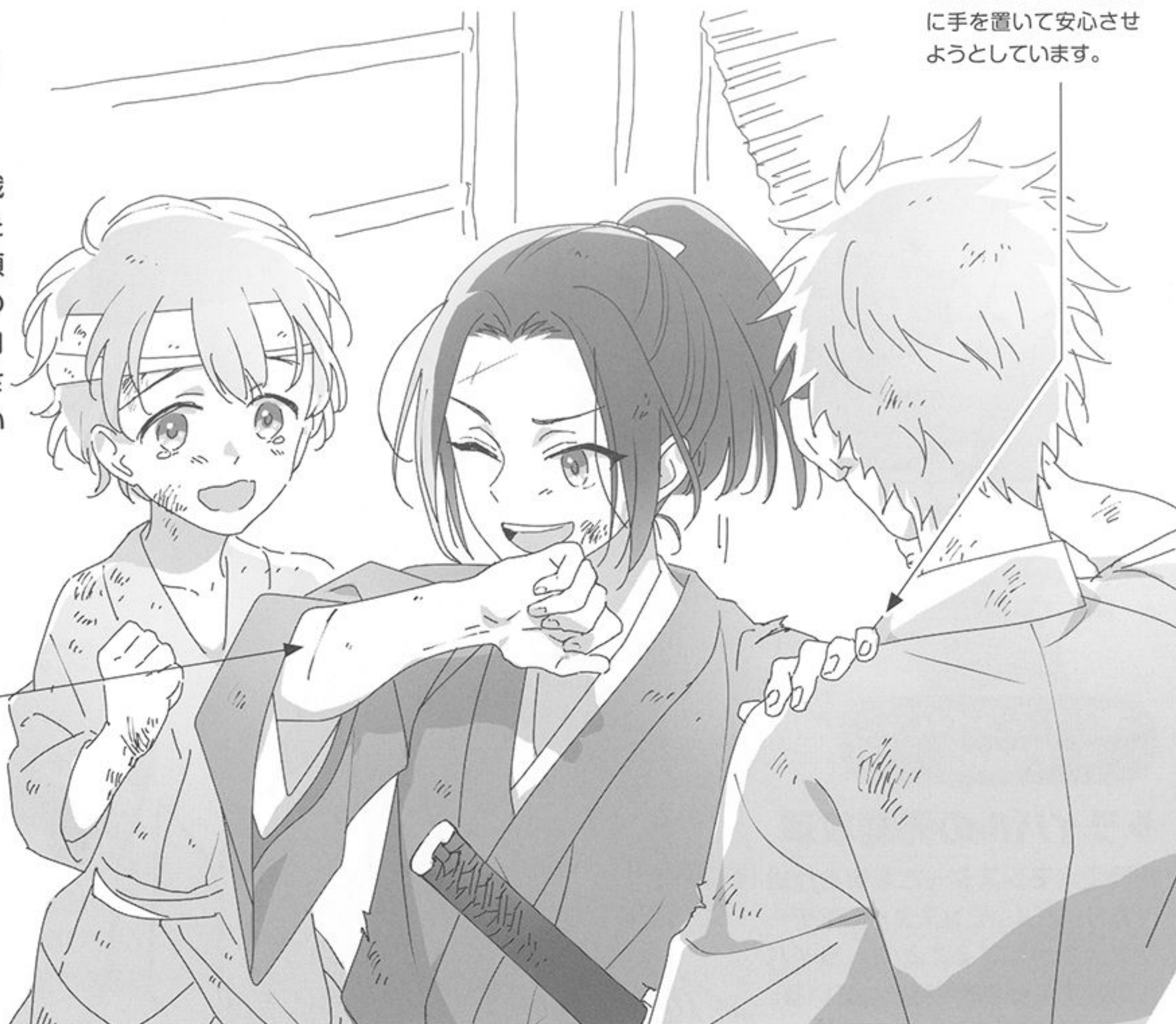
相手と一戦を交えようとしている若侍。普段のおちゃらけた雰囲気とは一変した真剣な表情で、ギャップを感じさせよう。

刀を抜く際は、左手で鞘を握ってしっかりと押さえます。

自分だって傷だらけにも関わらず、仲間の肩に手を置いて安心させようとしています。

## 若侍：Case2

### ▶戦から帰還

仲間を守るために戦い、無事帰ってきたシーン。仲間には笑顔で接しつつも、口元の血を手で拭ったり右目を閉じたりするしぐさで、実は疲れ切っている様子を表現しよう。

ところどころに斬り傷があると、激しい戦いを繰り広げたであろう情景が浮かんできます。

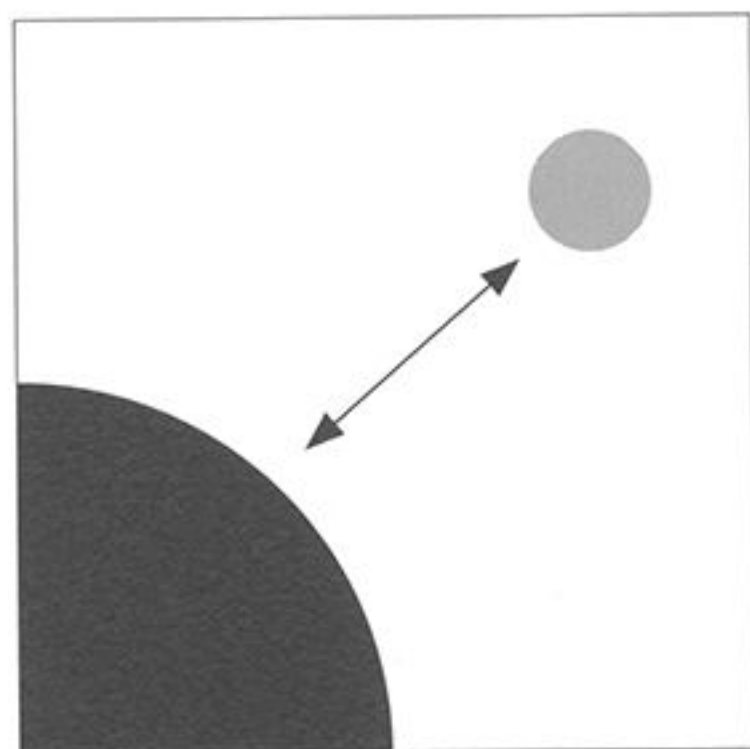
ライバルは気取っているような指を立てた握り方にして、お互いのポーズに差をつけます。

主人公&ライバル：Case1

## ◀モンスターバトルを挑まれる

ライバルにバトルを挑まれた主人公。ライバルは口を大きく横に開いて不敵な笑みを、主人公は頬に汗を垂らして困惑を表現し、お互いの感情の対比を描いている。

ベストの腰から下部分を広げてくびれを作ると細身に見えます。

ふかふかのソファに座るイメージで、折り曲げた右足と毛に埋もれた左足を描きます。

画面手前の主人公は顔のアップ、奥側のライバルは全身が入る大きさにして互いに視線の向きを合わせると、対立している構図が描けます。

主人公&ライバル：Case2

## ▶ライバルの先制攻撃

相棒の犬モンスターと攻撃を仕掛けるライバル。モンスターのモチーフを大型犬にすることで、ライバルのお坊ちゃま感を強調している。

## 主人公&ライバル：Case3

### ◀必殺技を発動

特殊能力を解放し、相棒のドラゴンを進化させる主人公。手を高く掲げ、風が強く吹いているイメージで服をはためかせると迫力が増す。

画面の四隅に放射状の炎エフェクトを描いて空いているスペースを埋めると、カードゲームイラストのような密度の高い絵になります。

主人公の背後に大きなシルエットのドラゴンを配置して、背景がなくても密度の高い画面構成に仕上げています。

睨む目つきと歯ぎしりした口元で心底悔しそうな顔をしています。悔しさを隠さない態度が根は素直そうな印象を与え、ライバルへの好感度が上がります。

## 主人公&ライバル：Case4

### ▶勝利！

ライバルを打ち負かしドラゴンと抱き合う主人公。上半身を前に出し、体全体を斜めに傾けると、勢いよく飛びついた体勢に見せることができる。

飛びついた勢いを表現するためにシャツをふわりとめくれあがらせています。お腹も見える一石二鳥の表現方法です。

## カードバトラー：Case1

### ◀カードとにらめっこ

友達とのバトル中に次の一手はどうしようかと悩んでいるカードバトラー。眉間にシワを入れたり口をつぐませたりして、頭を捻らせている様子を表情に出そう。

右側の頬に手の甲を押し当てているので、口角の右側が上がります。

あぐらをかいているので、男の子らしい膝小僧がはっきり見えます。

## カードバトラー：Case2

### ▼カード名を高らかに宣言

手札事故を起こしつつも残りライフギリギリで決定打を手にしたカードバトラー。右腕を画面の前側に伸ばし、カードを繰り出す右手にパースをつけて目立たせよう。

視線をまっすぐ相手へ向け、眉頭を下げてキリッとした自信満々な表情に。

服の裾を風でなびくようにはためかせると、ポーズに勢いが生まれます。

## ロボットのパイロット：Case1

### ◀パイロットスーツを着る

専用スーツに着替えている途中のパイロット。ポイントは突き出る肩甲骨とわずかに見えるお尻。

着替え中に人と目が合い、口を小さく開いてきょとんとした表情をしています。

幼いながらも男の子らしさが出るように、肩甲骨や肘の骨をはっきりと描きます。

スーツの感度を高めるために下着類は一切着けません。腰からお尻にかけて出る凹凸を影で表現します。

## ロボットのパイロット：Case2

### ▼ロボットを操縦する

ロボットの操縦席に座って機械操作をしているパイロット。頬に汗を流し、余裕がなく焦っている様子を描こう。

上半身を起こしているため、お腹の真ん中の縦ラインがくっきり表れます。

髪に右方向へなびいている動きをつけ、焦りや緊迫感を強調します。

第1章 基礎編
第2章 小学生・中学生編
第3章 幼児編
第4章 フィクション編
第5章 人外キャラクター編
第6章 衣装編

## 少年将校：Case1

### ◀踏みつけて蔑む

言うことを聞かない生意気な新人に制裁を下す少年将校。ローアングルから見上げる視点で描くと迫力が出る。

顔の上半分に影を入れ、片側の口角を上げると、下劣で非道な表情になります。

材質が硬く体重をかけやすいブーツのかかと部分で蹴りつけ、ぐりぐりと押しつけて痛みを与えています。

正面を見据えた真っ直ぐな視線と力強く剣を構えた手が、傷だらけでも諦めずに立ち上がる燃えるシチュエーションを想像させます。

## 少年剣士：Case1

### ▶ボロボロになりながら戦う

窮地に追い込まれながらも戦う少年剣士。膝を曲げて腰を落とし、眉尻を上げて目線を相手に真っ直ぐ向けると、勇ましく構えた体勢になる。

服は肌が見えるように裂け目を作るのがポイントです。

短い線を重ねた肌の傷を増やしてボロボロ具合を表現します。

Lesson 2

# 仕事に精を出す少年たち

フィクションの世界では、少年たちがさまざまな職業に就いている。人々のために働く魔法使いや発明家がいる一方で、人には言えない闇の仕事に手を染める少年など、現実離れした設定でも成り立つのが魅力だ。

## ▼少年探偵

事件のにおいをかぎつけ、現場に赴いた少年。白シャツ、サスペンダー、半ズボンという少年らしい格好に、ハンチング帽とケープ、ブーツを加えて探偵らしさを出そう。

年齢：10歳

髪を染めたりピアスを開けたりはせず、素材の良さを感じさせる飾り過ぎない見た目にします。

手首の筋や首筋、鎖骨の線を入れると男の子らしさが際立ちます。

右足を上げているので、半ズボンにシワができます。

走っている間はケープがふわりと後ろになびいています。

裾をロールアップして七分丈にしています。素足を見せることで足長な印象になり、足元がすっきりして見えます。

膝小僧の線は小さく控えめに描き、幼い体つきにします。

## ◀アイドル

アイドル衣装に身を包んだ少年。目を少し大きく描いて中性的な顔立ちにしつつ、両足を広げて立ち、未成熟さと男らしさを両立させている。

年齢：15歳

## ▼マフィアの一員

とある事情でマフィアの世界に足を踏み入れてしまった少年。肩をすぼめつつ不安げな表情にして、おどおどして臆病そうな見た目に仕上げよう。
年齢：9歳

眉はハの字、目はタレ目にして困っているような表情にすると、臆病さがよく出ます。

銃を握っている右手の震えを、左手で抑えています。

つま先をほんの少しだけ内側に向けると、内気そうな弱々しさが伝わります。

歯をギザギザに描くと、いたずらっぽい笑みを浮かべた表情になります。

ふとももの筋肉がわかるように緩やかなカーブを描きます。また、全身を細く長く見せるために、横から見ても細い足に仕上げましょう。

猫のようにしなやかな体を意識して、背中から腰にかけて滑らかな線を描きます。

## ▶怪盗少年

芸術品を盗みだす“お仕事”を生業としている少年。動きやすさを重視して全身にフィットするジャンプスーツを着ているため、体のラインがそのまま浮き出ている点に注目しよう。
年齢：14歳

つばが大きい中折れのとんがり帽子は魔法使いの定番アイテム。これひとつをかぶせるだけで魔法使いらしくなります。

身長よりも大きな杖を持たせて、ちびっ子感を印象づけます。

## ▼天才発明家

とてつもない頭脳を持った天才少年。吊り上った目に黒ぶちメガネという頭の良さそうな風貌だが、体が小さく大人用の白衣がぶかぶかになっているギャップがポイント。
年齢：10歳

余った生地が肩口に寄ってだぼだぼのシワになっています。

眉根を寄せてキリッとさせた目つきときつく結んだ口元が、大人ぶっていて生意気そうな印象を与えます。

靴と足の間にすき間ができる大きな靴を履かせると、全体のバランスがよくなり可愛らしさも演出できて一石二鳥です。

## ▲魔法使い

黒いマントに中折れ帽子、呪術的なモチーフの杖を持った魔法使い。マントの下に着ている服を子どもらしくすることで、ファンタジー感と幼さを両立している。
年齢：9歳

白衣の下を半ズボンにして足を見せると、年相応の子どもらしい印象になります。

## ◀従者の少年

中世時代の騎士に仕える従者の少年。ハイライトの多い大きな瞳と、花瓶を大事そうに抱える様子が、「真面目で誠実、一生懸命な性格」をイメージさせる。
年齢：12歳

まだ12歳なので、手や指はあまり角張らせず柔らかそうな線を意識して描きます。

顔にも短い線で汚れの跡をいくつか入れます。

白タイツやリボンのついた靴を履かせて、清楚で可愛らしい雰囲気を出します。

片足立ちで体を後ろに預けたような姿勢にすると、立ち姿に動きが出ます。

## ▶炭鉱夫の少年

鉱山で炭鉱夫として働く少年。キャスケット帽、顔を守るゴーグルと防塵（ぼうじん）スカーフ、体に比べて大きめの鞄とつるはし、炭で汚れた服などが特徴。
年齢：12歳

## シチュエーションイラスト

指や手、肘など、骨が出る箇所を角張らせると男性的な体つきになります。

シャツの背中に複数の段になったシワを描くと、体型がわかりやすくなります。

**アイドル：Case1** ▲ダンスの練習

少年アイドルの練習風景。手や肘の骨は角張った線で描く。腕は太すぎず柔らかすぎず、ほどよく筋肉がついていることを意識して線を引こう。

**アイドル：Case2** ▼ライブ本番

ステージ上で歌う姿。口角を上げた心から楽しそうな笑顔で子どもらしさを出し、前に出した手にシワや筋をしっかり描いて男の子らしさも同時にアピールするのがポイント。

男の子らしく見えるようにするには、親指のつけ根を丸くせず角張った線で描いたり、手のひらにシワをはっきり描き込んだりすると効果的です。

下まぶたを上向きの弓状にして、楽しそうな笑顔を描きます。

少年探偵：Case1

## ▶手がかり発見

犯人に繋がる手がかりを見つけた少年探偵。集中しているせいか、口がぽかんと開いてしまっている。

虫眼鏡越しに覗いているので、目とその周りを大きく描きます。

日の光が強く当たっている箇所は主線の濃さも薄くしましょう。

視線と指先は同じ方向を向いています。

少年探偵：Case2

## ◀犯人を追いつめる

すべての謎が解け、犯人にビシッと指を差すラストシーン。日の光が当たっている部分に薄めのトーン、日が当たらない場所に濃いめのトーンを貼ると立体感が出る。

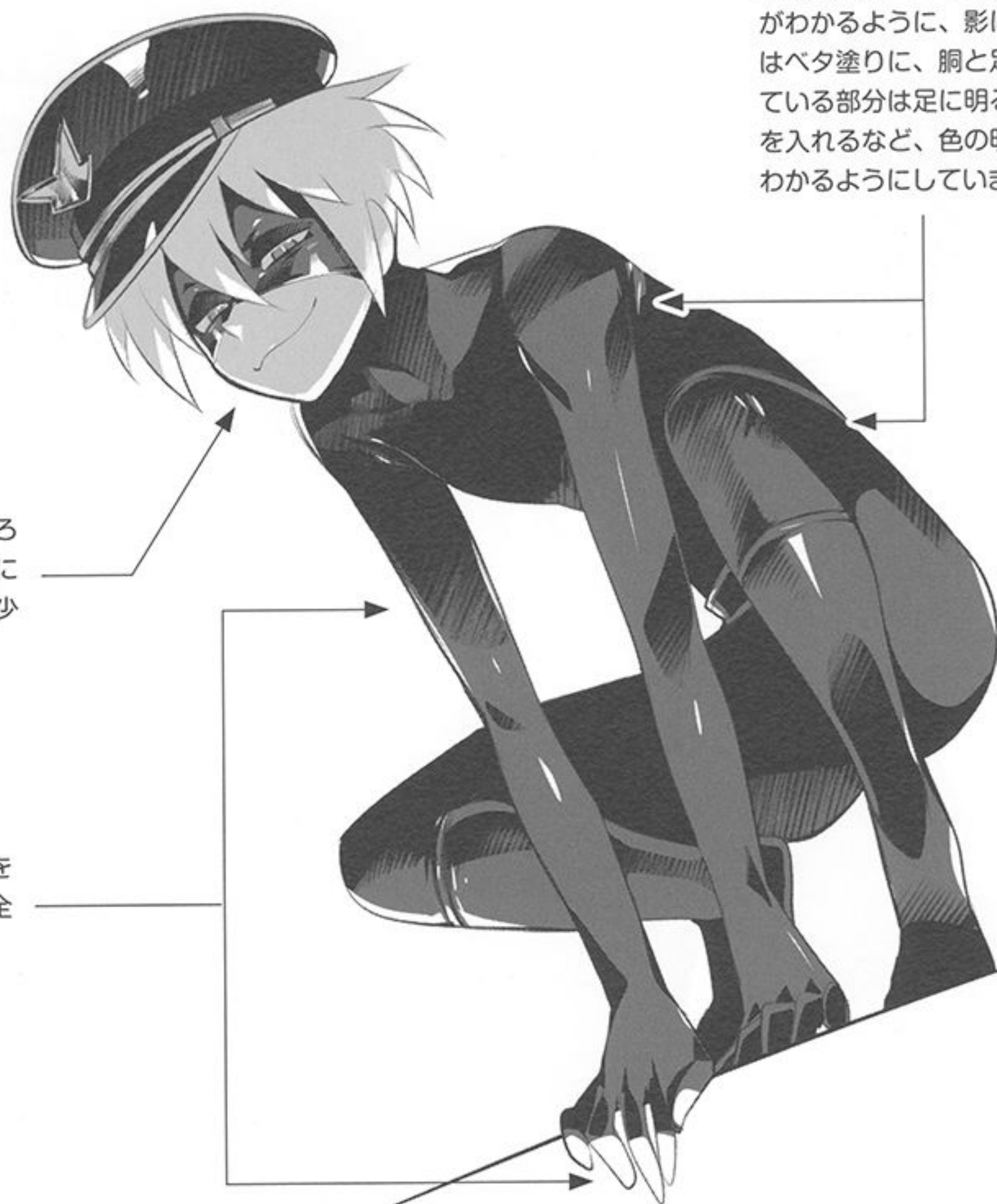
## 怪盗少年：Case1

### ▶街を見下ろす

獲物を品定めするような表情で街を見下ろす怪盗少年。下まぶたを上げて目を細め、閉じた口の口角を吊り上げて不敵な笑顔を描こう。

全身黒のスーツでも体のラインがわかるように、影になる部分はベタ塗りに、胴と足が重なっている部分は足に明るい輪郭線を入れるなど、色の明暗で形がわかるようにしています。

アオリの構図なので、見下ろしている雰囲気が出るように鼻と口のパーツを顔の上に少し寄せています。

猫のようなしなやかな体をイメージして、腕や指を全体的に細長くします。

フリーになっている左手を後方へ振り抜くと全体のバランスが引き締まります。

お尻から足にかけてのラインがこのポーズの重要ポイントです。お尻は女の子に見えないよう小振りにしつつ丸みを出し、足は猫の後ろ足のように膝から下を軽く反らせています。

スピード線の向きは腕や足などの部位によって角度を変え、機械的な印象になるのを避けるようにしています。

## 怪盗少年：Case2

### ▲警察から逃げる

宝石を盗み出し、警察の包囲網を掻い潜って逃走するシーン。スーツの全身にスピード線を入れ、目にも止まらぬ速さで走っている疾走感を出そう。

## マフィアの一員：Case1

### ◀拳銃を突きつける

目の前に現れたターゲットを撃とうとしている少年。銃口は真っ直ぐだが、顔を若干正面からそらすことで怯えている様子が伝わってくる。

見開いた目と涙で、恐がっている表情を作ります。

左足を下げているので重心が左足側に寄っています。

今にも泣きだしそうに見開いた瞳に、彼の気弱な性格がにじみ出ています。

両手を組んで親指をもじもじとさせると、照れている雰囲気が出ます。

## マフィアの一員：Case2

### ▶ボスに褒められる

尊敬しているボスに頭をなでられ、緊張の糸が切れた少年。頬に斜線を入れ、子どもらしいあどけなさを演出しよう。

## 魔法使い：Case1

### ◀魔法を詠唱

大がかりな魔法を頑張って発動しようとしている魔法使い。足元の魔法陣から光と風が立ちあがってくる迫力を出すため、アオリ構図で描こう。

魔法書を読みながら詠唱しているので、目線は本に向かっています。

風で服をめくり上がらせ、お腹をチラ見せします。

アオリの構図なのでズボンの裾からふとももがよく見えます。

ところどころ髪の毛を縮れさせたり、漫画的な表現を描いたりしてコミカルな印象に仕上げます。

涙目で困った顔をさせて、真剣な詠唱時とのギャップを出して子どもらしさを表現します。

膝や脛など、肌が出ている部分に細かく斜線を入れて焦げをつけます。

## 魔法使い：Case2

### ▶失敗して爆発

魔法の発動に失敗して尻もちをついたシーン。破けたマントや服の汚れで、盛大に爆発してしまった様子を表現している。

天才発明家：Case1

## ▶ロボのメンテナンス

故障した自家製のお手伝いロボットを修理中。ドライバーを口に咥え、慣れた手つきで黙々と作業をする真剣な姿と小さな体のギャップに魅力が生まれる。

口に小物を咥えさせると可愛く見えます。

袖が長いので肘の周りを中心に生地が集まってシワが重なります。

横から見た足は、真っ直ぐではなく軽く後ろ側に反っています。

眉はハの字、目は細くして、年相応の素直な泣き顔にすると普段の強気そうな表情とのギャップが出ます。

膝を曲げて足をロボットに寄せると、甘えるようなしぐさになります。

天才発明家：Case2

## ◀ロボに慰められる

強がっていても根っこは子ども。両親のいない寂しさに耐えきれず、お手伝いロボットに抱きついて泣き出してしまう。子どもらしい泣き顔に仕上げよう。

緩む袖を抑えることもせず、夢中でロボットに抱きついています。

## 炭鉱夫の少年：Case1

### ◀炭鉱で働く

大人に混ざってタンクトップ一枚でつるはしを振るう炭鉱夫の少年。力仕事だが子どもらしさを失わないよう、腕や胸板の筋肉は気持ち線を入れる程度に抑えよう。

飛び散る汗や吊り眉で真剣な表情を描くと、真面目さが伝わります。背景には大人たちが笑ったり声をかけたりしている様子を描き、信頼されている雰囲気を表現します。

胸の筋肉に合わせてタンクトップにシワを描き込みます。

炭鉱内は暑く作業中は汗をかくので、ジャケットを脱いでタンクトップ一枚になります。

## 従者の少年：Case1

### ◀転んで花瓶を割る

うっかり花瓶を割ってしまった従者の少年。落ち込んで猫背になり、目にいっぱいの涙を湛えた表情が、怯えた小動物的な可愛さをイメージさせる。

呆れている王様たちを漫画のコマのように描いておくとコミカルさが増し、普段から失敗していそうな様子が想像できます。

背中は落ち込んでいる様子がわかるように丸い線で猫背に描きます。お尻を地面につけた女の子座りで幼さも表現しましょう。

涙の粒は大き目に描きます。口を力なく開いて「またやっちゃった……」と泣き出してしまった表情にします。

Lesson 3

# 異国のチルドレン

海外やファンタジーなど、日本ではない国を舞台にした世界の少年たち。金髪や碧眼(へきがん)といった身体的な特徴だけでなく、年齢よりも大人びた顔つきやしぐさなど、精神的に成熟している様子を意識して描くようにしよう。

## 貴族編

### ◀貴族のお坊ちゃん

名門貴族の跡継ぎであるお坊ちゃん。堂々とした立ち居振る舞いが、爽やか且つ凛々しい印象を与える。
年齢：12 歳

トレーを指先で支えて持ちます。

片足を一歩後ろに下げ、エレガントな姿勢に。

### ▶執事の少年

同い年の主人に仕える執事の少年。流し目、吊り眉で、隙がなく何でも完璧にこなしそうなクールな雰囲気に仕上げよう。
年齢：12 歳

## シチュエーションイラスト

### 貴族のお坊ちゃん：Case1

### ▶ヴァイオリンを弾く

真剣な表情でヴァイオリンを弾くお坊ちゃん。体の軸が一切ブレておらず、地面に垂直に立っている。

ヴァイオリンの弦を押さえる人さし指など、楽器の演奏は指のひとつひとつに動作を付けることが重要です。

身体の向きとつま先の向きが揃っています。

### 貴族のお坊ちゃん&執事の少年：Case1

### ▼朝の着替え

朝に弱くうとうとしている主人の着替えを手伝う執事少年。執事少年の顔や体の右側に影を入れ、体を近づけている奥行きを表現しよう。

主人のリボンに目線を近づけるため、斜め前の位置から上体を前に傾けて顔を寄せています。

# 二人の世継ぎ編

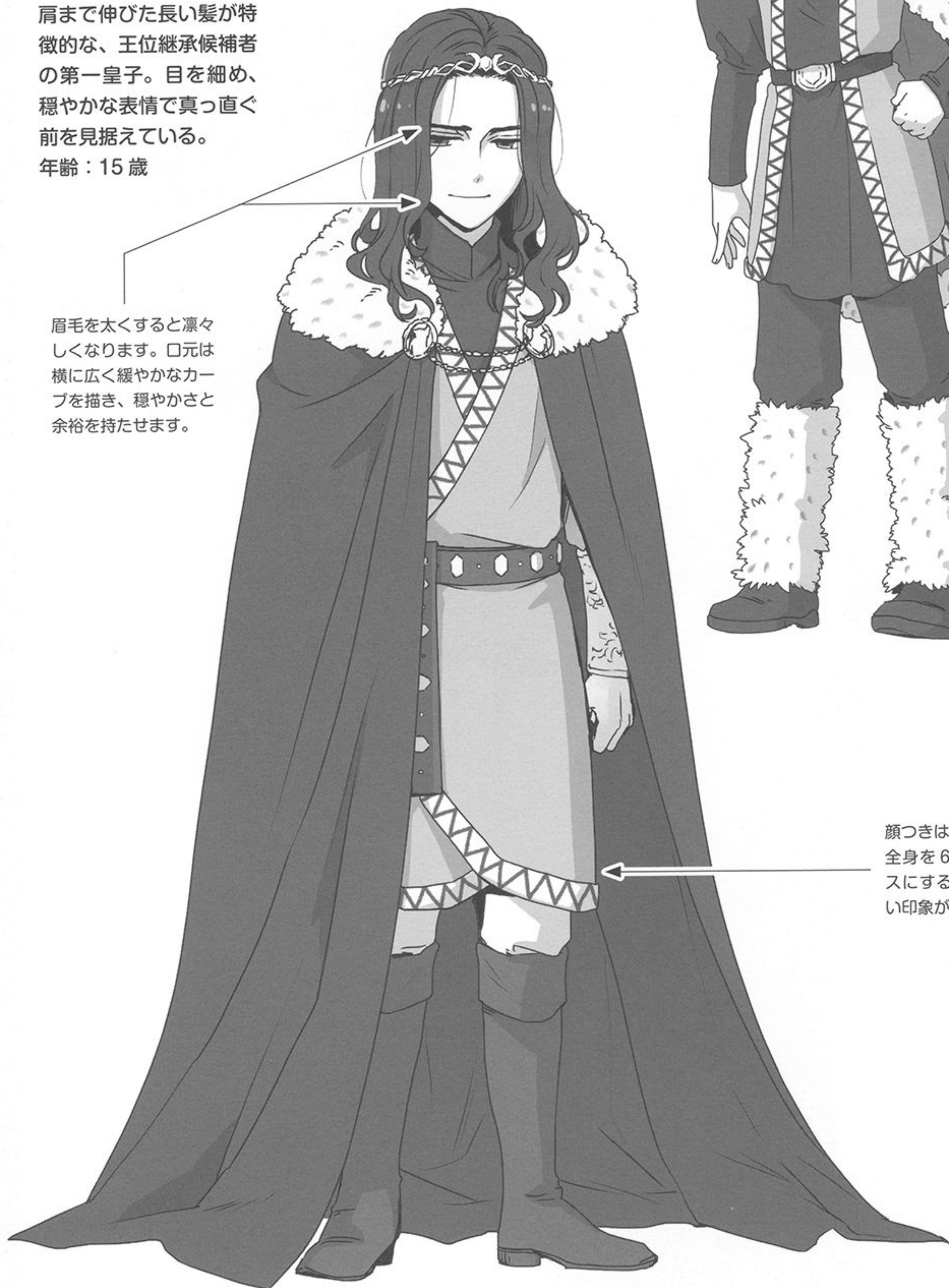
## ▶第二皇子

そばかすがチャームポイントな第二皇子。マントの裾や足首など衣装にもこもこした意匠を加え、第一皇子よりも幼い印象を持たせよう。
年齢：9 歳

毛先をカールさせると柔らかくて可愛らしい猫っ毛な質感が出ます。

口をへの字に曲げて、幼いながらも生意気で野心的な表情を作ります。

## ▶第一皇子

肩まで伸びた長い髪が特徴的な、王位継承候補者の第一皇子。目を細め、穏やかな表情で真っ直ぐ前を見据えている。
年齢：15 歳

眉毛を太くすると凛々しくなります。口元は横に広く緩やかなカーブを描き、穏やかさと余裕を持たせます。

顔つきは大人びていても、全身を 6.5 頭身のバランスにすると成長途中で幼い印象が生まれます。

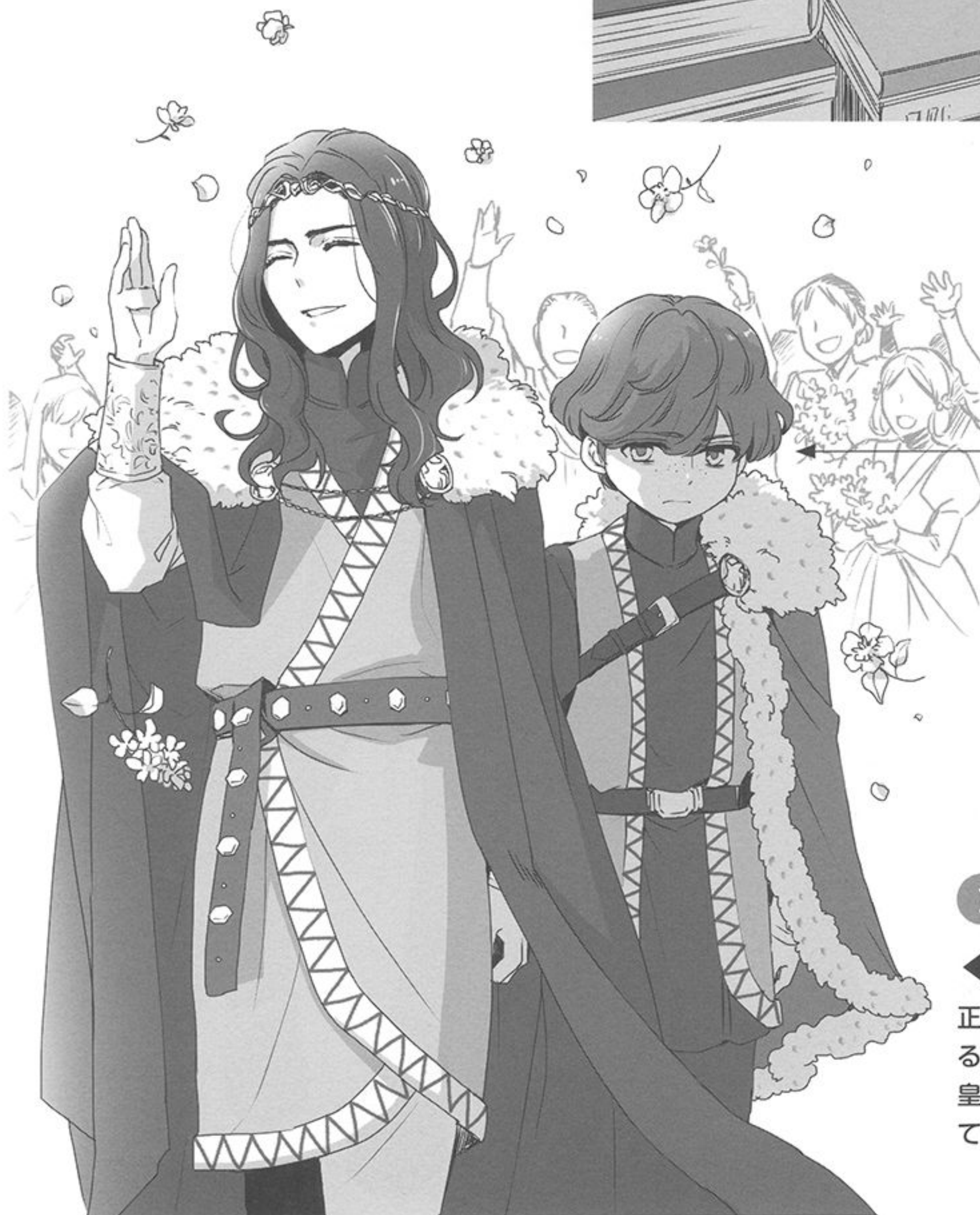
## シチュエーションイラスト

### 第一皇子&第二皇子：Case1

### ▶政治の勉強中

屋敷に仕えるじいやの指導のもと、政治の勉強をしている二人。余裕そうな表情を浮かべている第一皇子に対し、第二皇子に頭を抱えさせて両者の差をつけている。

髪をハーフアップにまとめている第一皇子。身内といる場などでは普段と違うラフな面を見せ、人物のキャラクター性を掘り下げます。

整頓されたノートと乱雑なメモ書きなど、ノートの取り方ひとつでも個性を表せます。

民衆の前にもかかわらず、浮かない表情をしている第二皇子。きつく結んだ口元と静かに第一皇子を睨む目線が、彼に対する劣等感と嫉妬を浮き彫りにします。

### 第一皇子&第二皇子：Case2

### ◀第一皇子に嫉妬

正式に王位を継ぎ、国民に祝福されている第一皇子を妬んでいる第二皇子。第二皇子にのみ影を入れると、彼が心に秘めている黒い感情が感じ取れる。

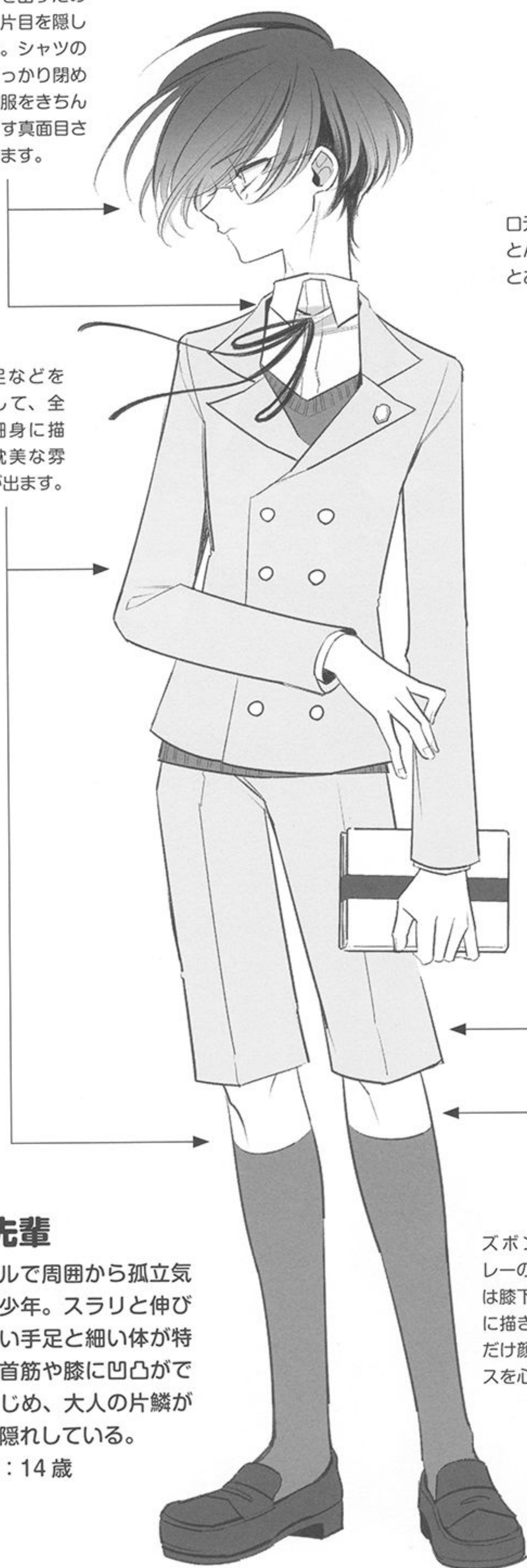
# ギムナジウム編

クールさを出すために前髪で片目を隠しています。シャツの首元をしっかり閉めると、制服をきちんと着こなす真面目さも伝わります。

腕や足などを細くして、全身を細身に描くと耽美な雰囲気が出ます。

ズボンは膝丈、グレーのハイソックスは膝下まで来るように描き、膝頭が少しだけ顔を出すバランスを心がけます。

## ▶先輩

クールで周囲から孤立気味な少年。スラリと伸びた長い手足と細い体が特徴。首筋や膝に凹凸ができはじめ、大人の片鱗が見え隠れしている。
年齢：14 歳

## ▼後輩

入寮したばかりの下級生。流れるような柔らかい金髪と大きな瞳が、純粋で穢れを知らない天使のような雰囲気を醸し出している。
年齢：11 歳

リュックの紐に手をかけるしぐさや、自信なさげに伺ってくるような表情がポイントです。

口元を小さく開いてきょとんとした顔つきにするとあどけなさが出ます。

両足は軽く内股に、つま先も内側に向けます。

## シチュエーションイラスト

お揃いのパジャマは、胸元を開けてラフな格好にします。

大きく目を開き、隠れ家のようなシチュエーションに期待を膨らませてドキドキしている表情にします。

### 先輩&後輩：Case1

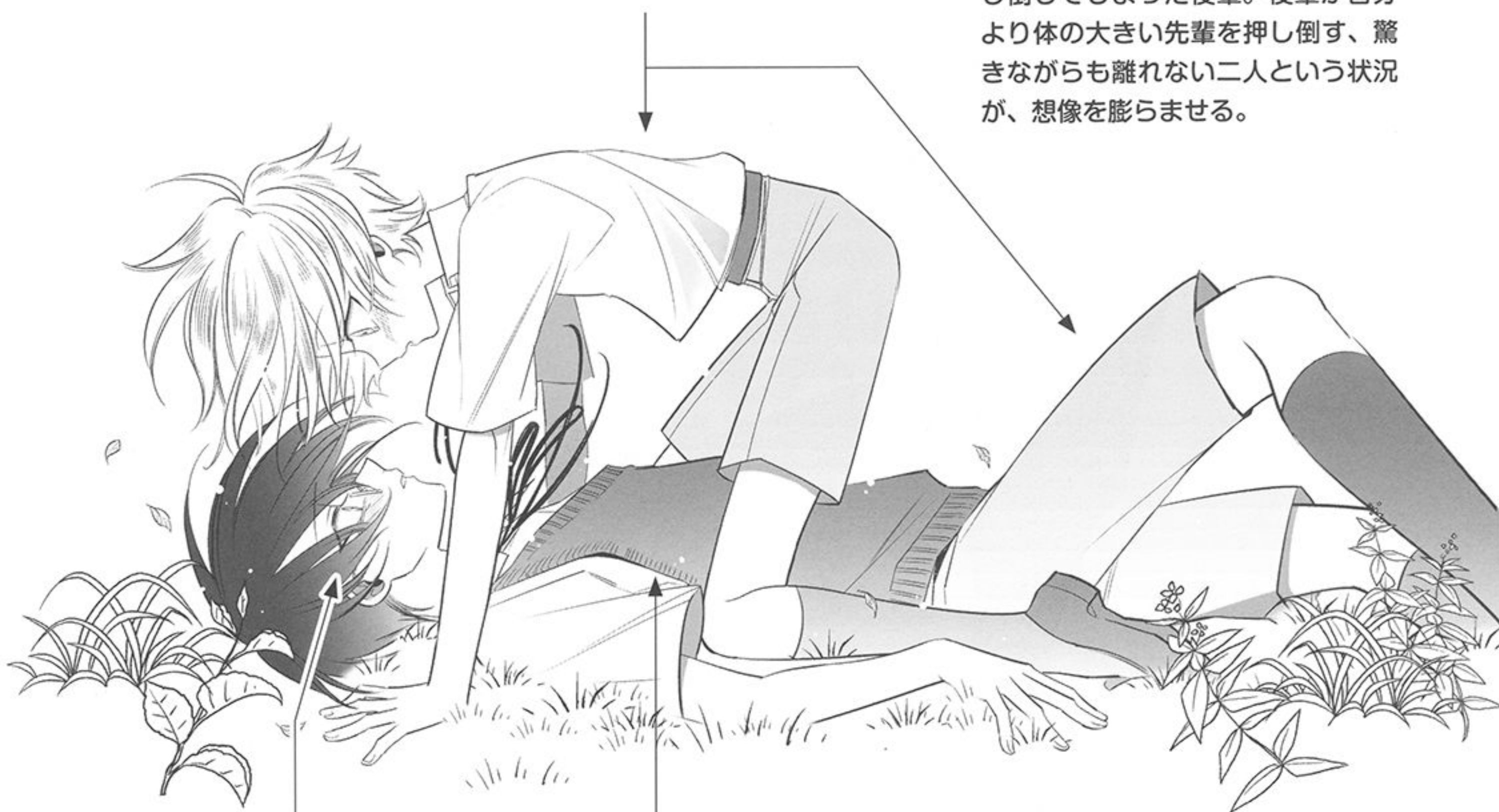
#### ◀ベッドで本を読む

寮の消灯時間が過ぎたあと、夜中にこっそりと先輩のベッドで本を読む二人。好奇心に満ち溢れた後輩に対し、普段はクールな先輩が優しげな表情を浮かべることで、二人の関係性を物語っている。

### 先輩&後輩：Case2

#### ▼後輩に押し倒される

夏のある日、ものの弾みで先輩を押し倒してしまった後輩。後輩が自分より体の大きい先輩を押し倒す、驚きながらも離れない二人という状況が、想像を膨らませる。

二人の体格差がポイントなので、後輩の体は先輩よりも小さく、手足も細くなるように描きます。

日頃は無表情で澄ましている先輩のメガネがずれ、困り顔で赤面している様子を描きましょう。

押し倒される側の先輩にはベストを着せると控えめな感じが出ます。

# セーラー服編

おとなしい性格であることがわかるように、口の開き具合を小さめにしています。

クマのぬいぐるみを持たせて、大人びた外見とは裏腹に独特の感性を持っていそうなギャップ感を出します。

セーラー服の上着は体に対して少し大きめに描くと可愛らしくなります。

短パンとふとももの間は小さくても必ずすき間が開くようにします。

上着の丈をふわっと浮き上がらせて軽やかな印象を持たせ、少年の不思議っぽさを強調します。

制服にソックスガーターを組み合わせると少年らしさがアップします。

## ▲あどけない金髪少年

海外の学校に通う少年。色素の薄い瞳と柔らかくふんわりした金髪が海外らしさを出すポイント。

年齢：11歳

## ▶ミステリアスな少年

掴みどころのないミステリアスなオーラを放つ少年。セーラー服の上下の色を揃えて、統一感を出している。

年齢：15歳

七分丈のカットソーにして足のラインを見せることですっきりとしたシルエットが際立ちます。靴も足にフィットしたスマートなデザインにします。

## シチュエーションイラスト

アイスなどを持たせて、つかの間の休憩感を演出。

クマの手を伸ばしリラックスさせているように見せて、少年の遊び心を表現します。

### ミステリアスな少年：Case1

### ▶ひとり旅の途中

休憩していたところにやってきた野良猫に目をやる少年。日の光が左側から差し込んでいるため、影は右側に伸びている。

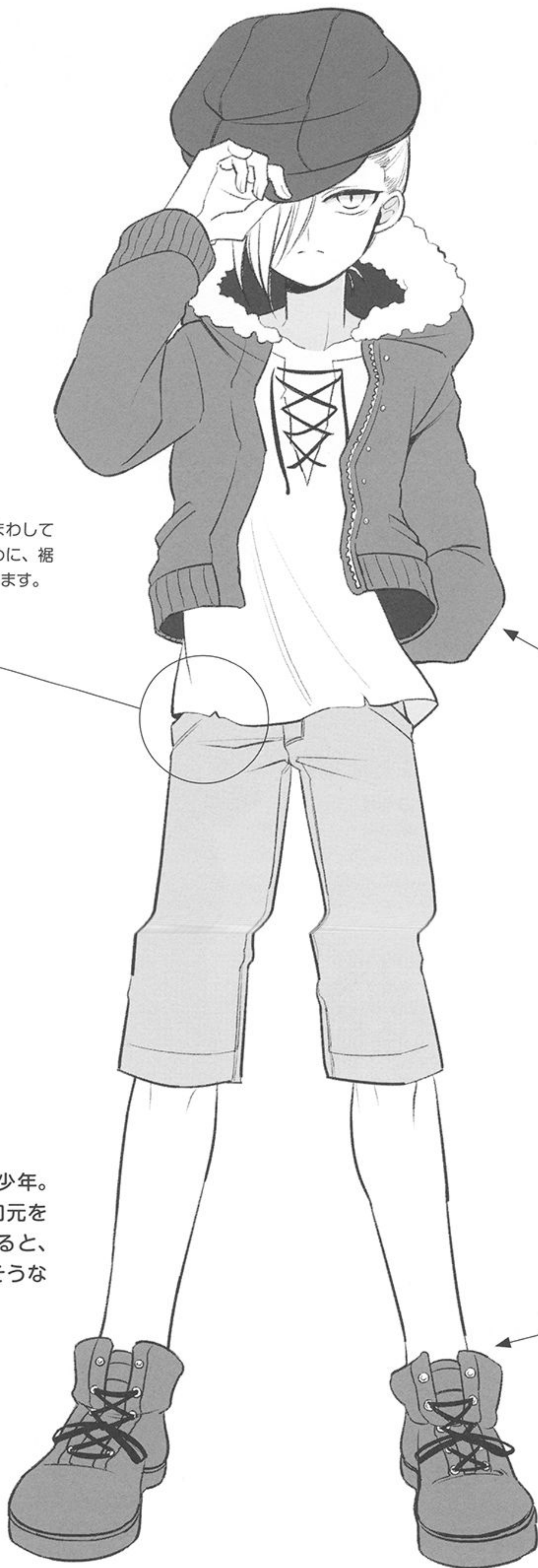
二人の口角を上げて、お互いに純粋に友達との会話を楽しんでいる表情にします。

両膝を寄せて足を閉じ気味にすると、お行儀のいい子どもっぽさが出ます。

### あどけない金髪少年：Case1

### ◀友達と談笑

校内で友達と雑談する金髪少年。階段に座る構図にすると、少年の特徴であるふとももや膝を自然な姿勢で目立たせることができる。

# 孤児編

黒目の下側にすき間があり、目の左、右、下の三方が白くなっている目は「三白眼（さんぱくがん）」と呼ばれる。上まぶたを下げて目を細めた三白眼は、睨むようなきつい印象の目つきになるので、心が荒んでいる表情を描くのに向いている。また、黒目にハイライトを入れず猫の目のような縦線で描くのも効果的だ。

同じ服を何日も着まわしている感じを出すために、裾に裂け目を入れています。

左手を体の後ろに置いて隠し、何かを手の中に忍ばせているかもしれないという怪しい印象を持たせます。

靴下は持っていないので素足で靴を履きます。

## ▶孤児

幼くして両親を失った少年。帽子を目深にかぶり、口元を閉じて上まぶたを下げると、他人を信用していなさそうな疑（うたぐ）り深い顔つきになる。
年齢：12 歳

## シチュエーションイラスト

### 孤児：Case1

### ▶パンを盗む

お金がなく、生きるためにパンを盗んで逃げるシーン。転げ落ちるパンに目もくれない様子が、少年の置かれた切羽詰まった状況を想像させる。

顔に冷や汗を垂らし、三白眼を見開いて焦りの表情を描きます。

服の中にたくさんパンを詰め込んでいることがわかるよう、フードからパンを覗かせてジャケットの背中を不自然に膨らませています。

シャツの紐にも、なびいているような動きをつけます。

足を30度くらい傾けて片足で立つと、走っている最中のような動きのある立ちポーズになります。

足の上に座る、無邪気な笑顔を向けるなど、純粋に少年を慕っている様子を描くと、少年の犯した罪との対比が際立ちます。

三白眼でも微笑むと下まぶたが上にあがり、黒目の下のすき間が見えなくなって普通の笑顔になります。

少年と血が繋がっていないことが一目でわかるように、髪の毛をハネさせたり色をつけたりして外見を差別化しましょう。

### 孤児：Case2

### ◀パンを分けあう

街の一角で、孤児仲間の子ども達にパンを分け与える少年。パンを盗んだ罪悪感と、子ども達の喜ぶ顔を見ることができた安堵が混ざった複雑な表情を意識しよう。

Lesson 4

# 魅惑の男の娘

発達しきっていない体と女の子らしい衣装の組み合わせが、純粋な女子とはまた別の魅力を引き出す男の娘。ただ女装させるだけではなく、心は男、心も女など、その人物の内面が見た目にも影響する点に注目しよう。

## ▼女装させられた少年

メイド服を着させられたスポーツ少年。日に焼けた肌と絆創膏、短髪の黒髪など、男の子らしい要素を盛り込んでメイド服とのギャップを出そう。
年齢：12歳

眉間にシワを寄せて睨み、口をきつく結んで嫌そうな顔をしています。

カチューシャとスカートを無造作に掴むと、今にも脱ぎ捨てたそうな嫌がっている様子が伝わります。

白ストッキングを履かせると日焼けした肌とのコントラストが際立ちます。膝頭には線を入れて、男の子らしい足に仕上げましょう。

口角を上げ、目をはっきり開くと得意げで楽しそうな表情に見えます。

スポーツ少年と対照的になるように、肌を色白にします。

振り向きポーズなので、お尻の丸いラインがスカートに浮き出ます。

## ▲女装を楽しむ少年

メイド服を着て喜んでいる少年。女の子だと恥ずかしくてできないようなスカートを大胆にまくり上げるポージングで、少年らしさを際立たせよう。
年齢：12歳

上下のまつげを女の子のように長くしつつ、レンズが厚めのメガネをかけて目元を隠し、顔の印象をぼかしています。

自分の容姿に関心がないので、髪は伸ばしっぱなしで服も袖のサイズが合っていません。それにより、自覚なく女の子のような見た目になっています。

## ▼男の娘

ゴスロリファッションに身を包んだ少年。体は女の子のような丸みのあるシルエットにすることを心がけよう。頬のチークは、トーンを貼って演出している。
年齢：12歳

大きなリボンをアクセントとして付けます。

小物をハート型にして女の子感を強調。

成長期の途中ということを意識して、全体的に細身に描きます。

足先も内向きに。

## ▲女顔の少年

顔だけ見ると女の子にしか見えない中学生男子。おぼろげな表情と、同世代の女の子が着ていてもおかしくないパーカーとハーフパンツの組み合わせが、性別を曖昧に見せるポイント。
年齢：14歳。

## シチュエーションイラスト

女装少年：Case1

### ◀無理やり着替えさせられる

学校の出し物でメイドカフェをやることになった少年たち。楽しそうに着替えさせている友人は内股に、嫌がるスポーツ少年はがに股にすると構図のバランスがよくなる。

笑顔の頬に斜線を入れると楽しそうな表情になり、叫んでいる顔に斜線を入れると照れている表情になります。

日焼けしているスポーツ少年も、お腹は焼けていないので白くします。おへその線と影は必ず入れましょう。

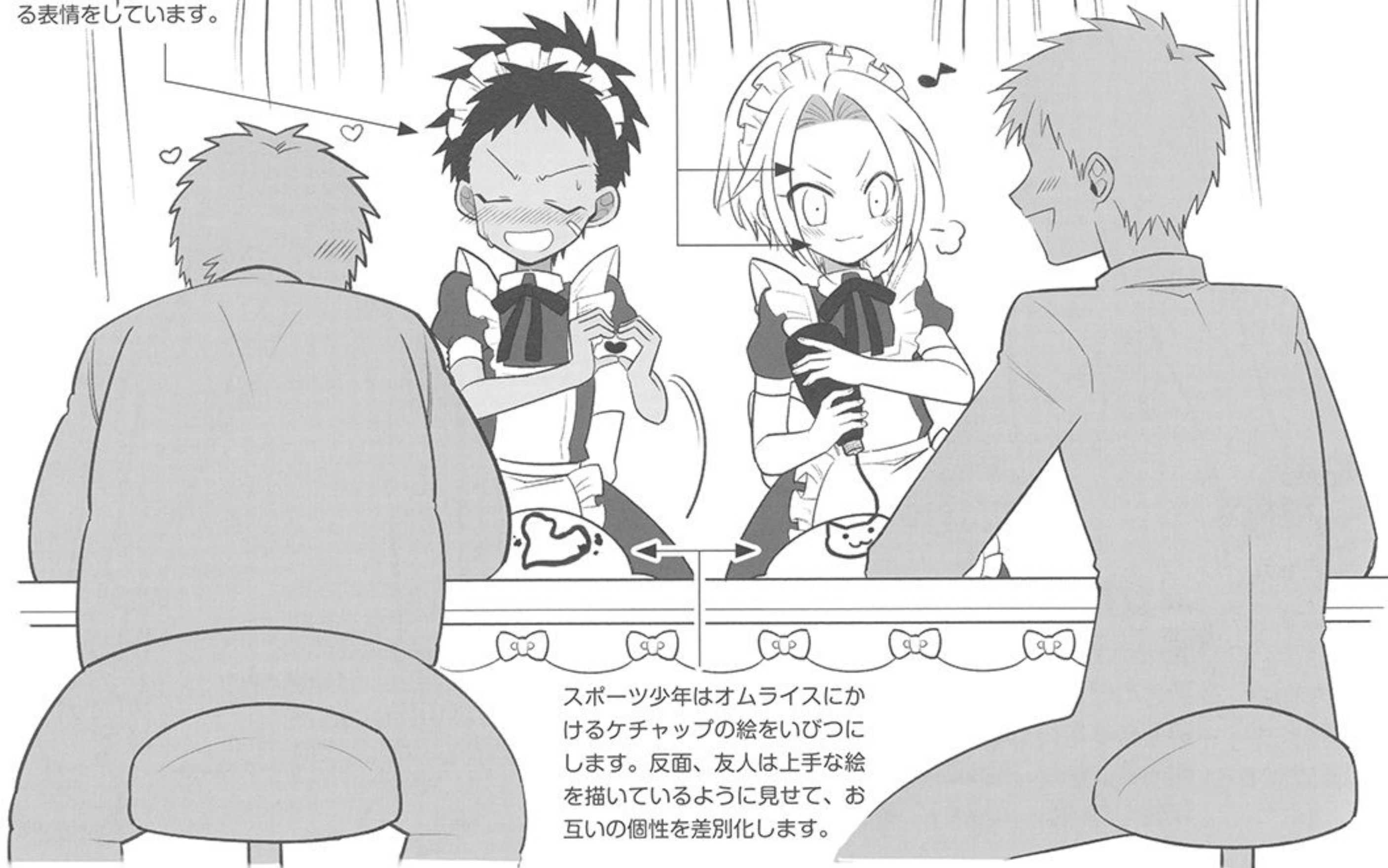
つま先を伸ばしてジャンプしているようなポーズにすると、着替え中のどたばたした躍動感が出ます。

女装少年：Case2

### ▼少年メイドカフェ開店

腹を括ってメイド服で接客するスポーツ少年と、ケチャップで絵を描く友人。スポーツ少年の羞恥心を捨てきれない照れた表情と、得意げな顔をした友人との対比がポイント。

吊り上がった眉と閉じて口角の上がった口元にすると、自信満々で得意げな表情になります。

腹を括って接客していますが、眉間にシワを寄せて目を閉じ、恥ずかしさに耐えている表情をしています。

スポーツ少年はオムライスにかけるケチャップの絵をいびつにします。反面、友人は上手な絵を描いているように見せて、お互いの個性を差別化します。

## 女顔の少年：Case1

### ▶ナンパされる

女の子と間違われ、道端でナンパに遭遇。突然腕を掴まれたものの、男なので怯えることも大きく驚くこともなく、きょとんとした表情をしている。

腕を掴まれながらも、至って冷静にイヤホンをはずして話を聞こうとする対応に男の子らしさが出ています。

口は小さく開き、口角を下げるときょとんとした表情の口元になります。

手の甲は袖の中に入れます。

頬に斜線を多く引き、恥ずかしさが入り混じった中学生らしい照れ顔にします。口は片側だけ口角を釣り上げて歯を見せると、男性的な荒っぽい怒りの口になります。

手をグーに握り、手首の角度を水平にすると、怒りで手に力が入っている様子が伝わります。

## 女顔の少年：Case2

### ◀怒って追い払う

女性だと思われたことに腹を立て、声を荒げて追い払う少年。顔を赤らめて子どもらしさを出しつつ、歯が見えるほど口角を大きく横に広げた男っぽい怒り顔にしよう。

男の娘：Case1

## ◀ゴスロリに慣れる前

フリフリの可愛い服に興味があって着てはみたものの、イマイチしっくり来ない男の子。手を頭の後ろで組むしぐさや片足を上げたポーズで、男子っぽいガサツさを出している。

口をへの字にして、悩んでいる表情にします。

女装慣れしていないときの衣装は、飾りは控えめでフリルも少なめにすると、まだ女装に違和感があり踏み切れていない様子が表現できます。

頭から足先にかけて、滑らかなＳ字のカーブを描くようなシルエットにすると女の子らしい立ちポーズになります。

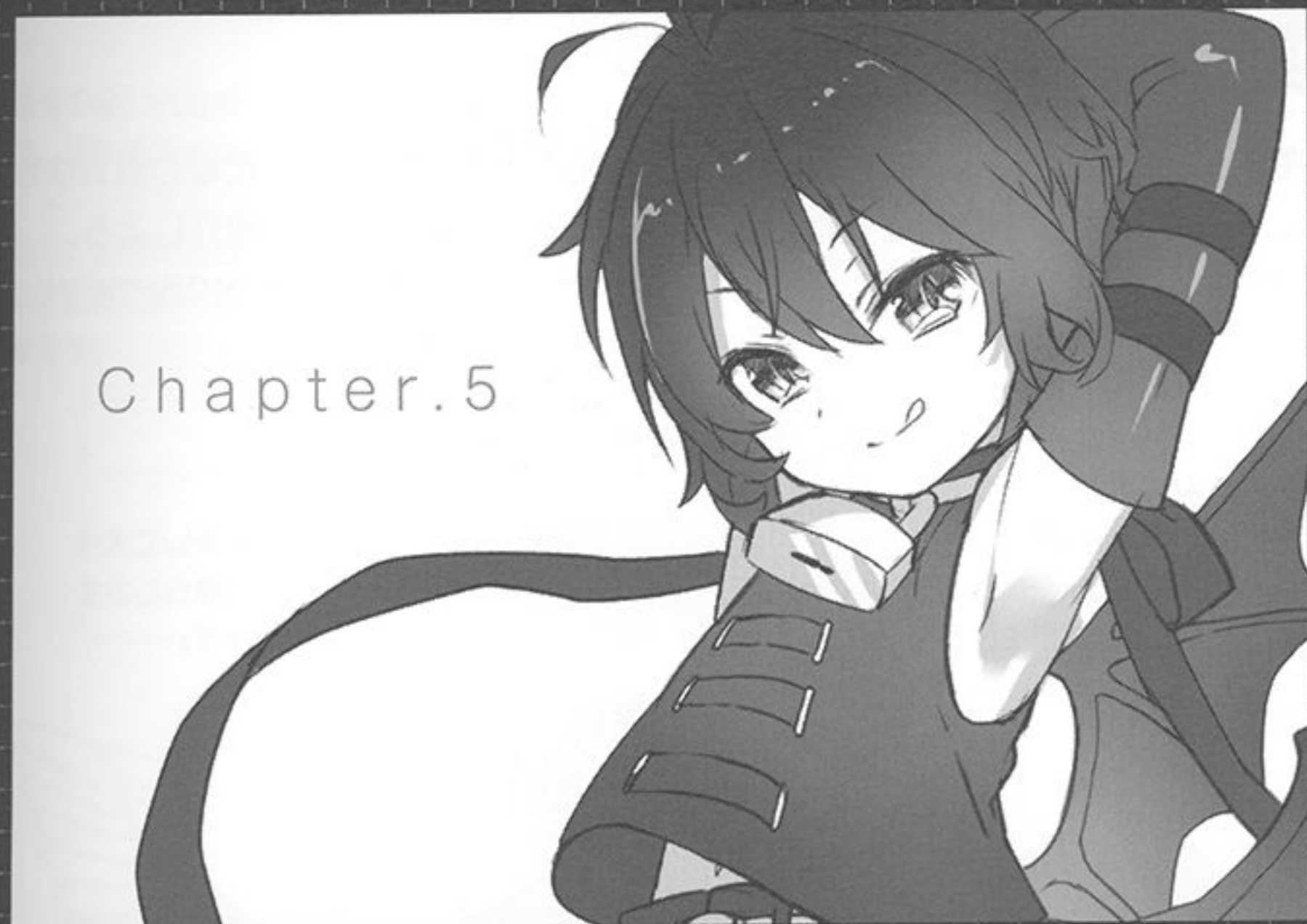
男の娘：Case2

## ▶ゴスロリに慣れた後

すっかりフリフリの服に慣れた男の娘。おしゃれに関係のあるものを背景に置けば、心から女装を楽しんでいる様子が伝わる。

髪をミディアムヘアに伸ばす、ウィンクする、チークをつけるなど、女の子らしい要素をすべて盛り込みます。

フリルをふんだんにあしらった衣装で全身を統一し、女の子より女の子らしい着こなしで"こなれ感"を強調。

Chapter.5

ショタの描き方

# 第5章 人外キャラクター編

# Lesson 1 人とは違う少年たち

**動物や妖怪といった、人ではない存在をモチーフにした、人間のようで人間でない少年たち。定番の獣耳はもちろん、天使や悪魔、吸血鬼など、フィクションの世界でもたびたび目にする人外少年たちを紹介しよう。**

## ▶犬耳少年

活発かつ無作法（ぶさほう）な性格の犬耳少年。両手の指を折り曲げて今にも飛びつきそうな構えにすると、犬っぽさが出る。
見た目年齢：10歳

犬歯を生やして犬らしさと可愛らしさを強調します。

眉毛とウィンクした目のカーブの角度は同じくらいが理想。

足はやや太めに描いて、犬のような肉付きの良いガッシリとした体型にします。

丸いシルエットのカボチャパンツで、柔らかな印象を引き立たせています。

## ◀猫耳少年

おとなしい性格の猫耳少年。両手をグーにした猫の手ポーズであざと可愛さが際立っている。
見た目年齢：10歳

天使を表現する頭
上のリングを円状
にアレンジ。

金髪の髪と色白の
肌、服は清楚さを
イメージさせる白
色で、全体の色合
いを白系に統一さ
せます。

## ◀天使

**優しく微笑むような表情を浮かべた天使の少年。小学校低学年くらいの年齢をイメージして、手足を小さく描くと可愛らしい印象になる。**
**見た目年齢：8～9歳**

天使の羽を、背中では
なく腰から生やしてい
ます。羽の形も、体型
に合わせて小さ目にし
て凹凸を少なくすると
子どもっぽさが出ます。

悪魔らしいコウモリの翼に
似た小さめの翼を腰から生
やします。また、頭上に天
使の輪を模したリングをつ
けることで、天使と対になっ
ている印象を作ります。

髪の色や服の色を黒
系に統一し、顔も吊
り目にして意地悪な
性格をしていそうな
表情にします。

ケープや袖、裾などにフリルを可愛くなりすぎない程度にあしらい、リッチさと清純さを表現します。

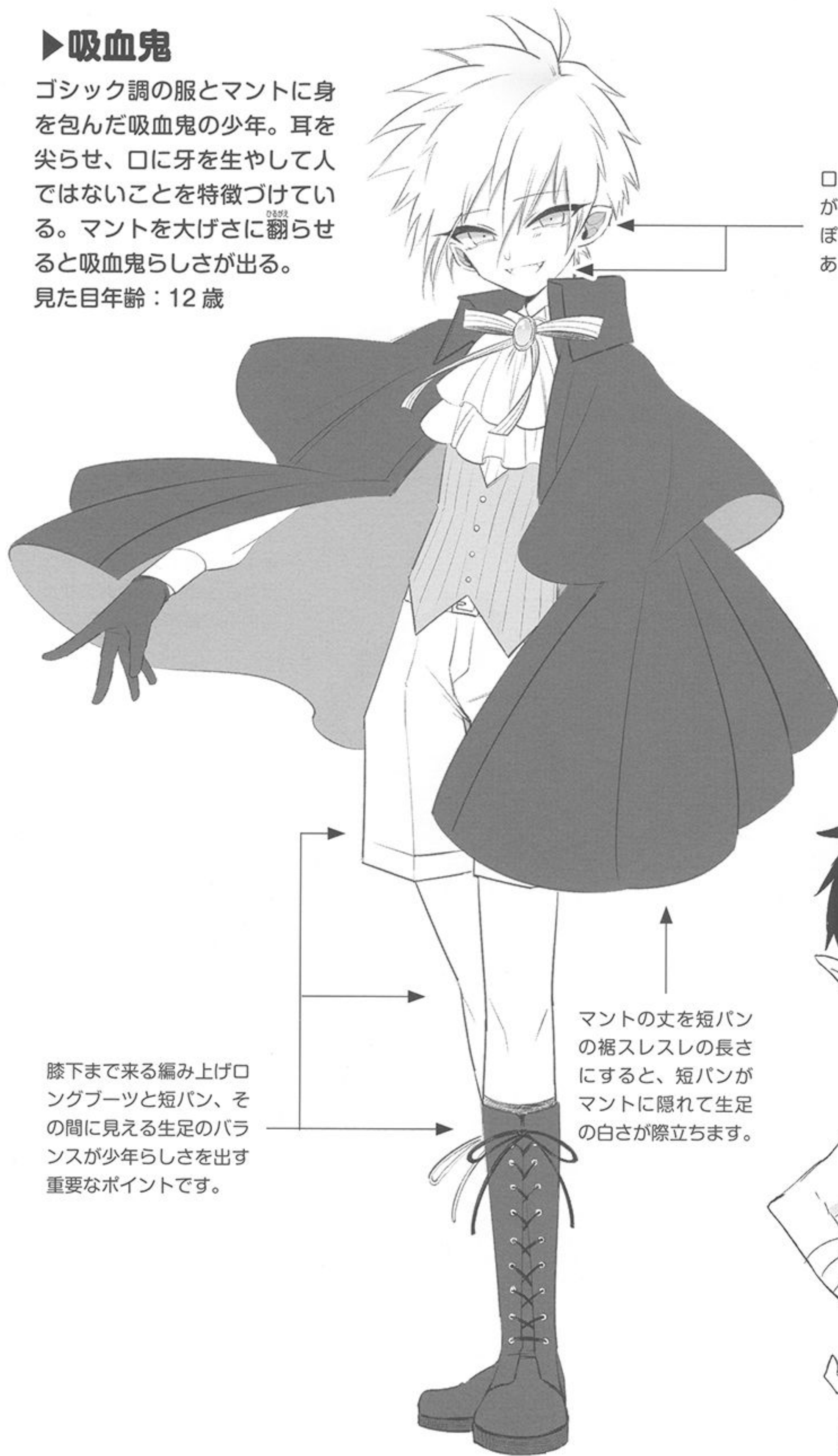
流線的な形の悪魔のしっぽ
を生やし、先端を逆さの
ハート型にすると小悪魔ら
しい見た目になります。

ベルトでふとももを
締め、子どもの脂肪
感を表現します。

## ▶悪魔

**黒を基調とした露出度の高い衣装を着た悪魔の少年。いたずらっぽく舌を出し、脇やへそを見せるポーズを取ると、セクシーで魅惑的になる。**
**見た目年齢：8～9歳**

## ▶吸血鬼

ゴシック調の服とマントに身を包んだ吸血鬼の少年。耳を尖らせ、口に牙を生やして人ではないことを特徴づけている。マントを大げさに翻らせると吸血鬼らしさが出る。
見た目年齢：12 歳

口を横に開いて牙を見せながら目を細め、いたずらっぽく笑う表情が少年らしいあどけなさを感じさせます。

膝下まで来る編み上げロングブーツと短パン、その間に見える生足のバランスが少年らしさを出す重要なポイントです。

マントの丈を短パンの裾スレスレの長さにすると、短パンがマントに隠れて生足の白さが際立ちます。

眉をあげたり「イ」の発音の口にしたりすることで、生意気な印象になります。

## ▶小鬼

大きな金棒を持った小鬼。頭の上にちょこんと乗った１本の角がトレードマークである。露出度が高い衣装で活発さをアピールしよう。
見た目年齢：7 歳

足をかいている動作を入れて、余裕がありそうなイメージに。

## ▶妖狐

人の姿に化けた狐の妖怪。九尾の狐をモチーフにした、大きな耳と立派な九つの尾を生やしている。狐を思わせる切れ長の鋭い目にすると長い時を生きている貫禄が出る。
見た目年齢：15歳

九尾を放射状に広げ、シルエットを大きく見せています。

腕を細めに描くと人間味が薄れて妖怪らしくなります。

平安時代の装束である狩衣をアレンジした和服です。歴史のある衣装をモチーフにするとキャラクターの説得力が増します。

着物の衿合わせは右前が正しいです。

## ◀座敷わらし

主に東北地方で伝承されている、見た人に幸運をもたらす妖怪。おかっぱ頭とマロ眉が特徴的。ちゃんちゃんこの丈を異様なまでに伸ばすことで、妖怪らしいおどろおどろしい雰囲気が漂う。
見た目年齢：6歳

かかとを地面から浮かせてステップを踏んでいるような体勢にすると軽快な印象に。

## シチュエーションイラスト

### 犬耳&猫耳少年：Case1

#### ◀じゃれ合う

猫耳少年の上にまたがってちょっかいを出す犬耳少年。ケンカをしているような体勢だが、絆創膏や飛び散る星などの漫符を描き加えてコミカルにじゃれ合う様子を描こう。

猫耳少年の腕を抑えるため、上体を前に倒しています。

怒りマークを描くことで嫌がっている様子を露わにできます。

二人が組みあう構図は複雑ですが、倒れている猫耳少年のアタリを先に描くとバランスが取りやすくなります。

犬耳少年の服をにぎっている猫耳少年。心を開いている感じが出ています。

お腹を出した無防備な姿に愛らしさが感じられます。

体が乗っている部分には布団にシワができます。

### 犬耳&猫耳少年：Case2

#### ▶一緒に寝る

仲良くくっついて寝る二人。犬耳少年は大の字に、猫耳少年は丸まった状態にして、それぞれに個性を出そう。

飛び出る汗と「♪」や、天使と悪魔の高さを同じにするなどして対に見せます。

膝に影を入れ、肉の厚みを出します。

肩の近くに手を置くことで、男性に対する体の小ささが表現できます。

**天使&悪魔：Case1**

## ▲契約をそそのかす悪魔と慌てる天使

甘い言葉をささやく悪魔が、さりげなく男性の肩に触れているところがポイント。天使も悪魔も、膝を曲げながら男性に近づく共通のポーズにして色違いの双子のような印象に見せよう。

**天使&悪魔：Case2**

## ◀ケンカする天使と悪魔

男性そっちのけでケンカをはじめる天使と悪魔。体格の似た二人を並ばせる構図にすると、お互いのキャラクター性の違いが比較しやすくなる。

追い払うしぐさでまともにとりあわない悪魔に対し、天使は手に力を込めた一生懸命な姿勢を描いて対比を表現します。

かかとや指の凹凸を減らすと可愛らしい素足になります。

ぴんと足を伸ばすことで、足の短さが強調され可愛らしくなります。ふくらはぎのふくらみのラインを意識しましょう。

## 吸血鬼：Case1

### ◀捕えた獲物を見下す

上から見下す構図にすることで、「子どもなのに偉そう」「生意気そう」といった印象を与えている。口元に指を置くしぐさや、目元に影を入れるといった演出も効果的。

手袋と袖の間にすき間をあけ、白い肌が見えるようにします。

靴底の厚い編み上げブーツを画面の手前に置いて威圧感を演出します。

短パンの裾が広がっているように描き、ふとももとの間にすき間があるように見せます。

コウモリの翼を模した羽を生やし、吸血鬼の本能が目覚めている様子を演出します。

## 吸血鬼：Case2

### ▶獲物の血を吸う

獲物を眼前に捉え、舌を這わせて恍惚(こうこつ)とした表情で迫る吸血鬼。男の胸を掴む、ふとももに脚を乗せるなど、体が密着する部分を多くすることで、妖艶(ようえん)な空気を醸し出している。

上まぶたを下げて眠そうな目にすると、とろんとした恍惚の表情になります。

左手は男性の胸、右手は首輪の鎖を掴み、左足はふとももに乗せて全身を包むような体勢にすると、大人が体の小さい少年に屈服させられている背徳感が出ます。

## 小鬼：Case1

### ▶金棒を振り上げる

誇らしげに金棒を振り回して相手を威嚇している小鬼。金棒を両手で持たせると、重たいものを扱っている動きが出てより可愛らしくなる。

金棒を持つために右手を左側へ伸ばしているため、わき腹がチラりと見えています。

左足を上げて服の裾が軽くめくれ上がり、ふとももが見えます。

顔を少し下へ向けて左手を庇うように上げ、泣きながら嫌がっている雰囲気を出します。

服の上や床に散らばった豆を描くと、その場からまったく動けなくなってしまっている様子が伝わります。

## 小鬼：Case2

### ◀豆をぶつけられて泣く

相手に襲い掛かろうとしたら反撃されてしまった小鬼。大粒の涙を流し、口を大きく開けながら泣きじゃくる姿に子どもらしさがにじみ出る。

耳を立てたり、しっぽをふわりと広げたりするのも、喜びの感情を表現するのに効果的です。

## 妖狐：Case1

### ◀お供えに喜ぶ

稲荷寿司をつまみながら、お供えしてくれた女性にときめく妖狐。クールな外見とは裏腹に、好物の前では表情が緩みっぱなしなギャップを描こう。

左足はあぐらをかいているので、こちらも膝に向かってシワができています。

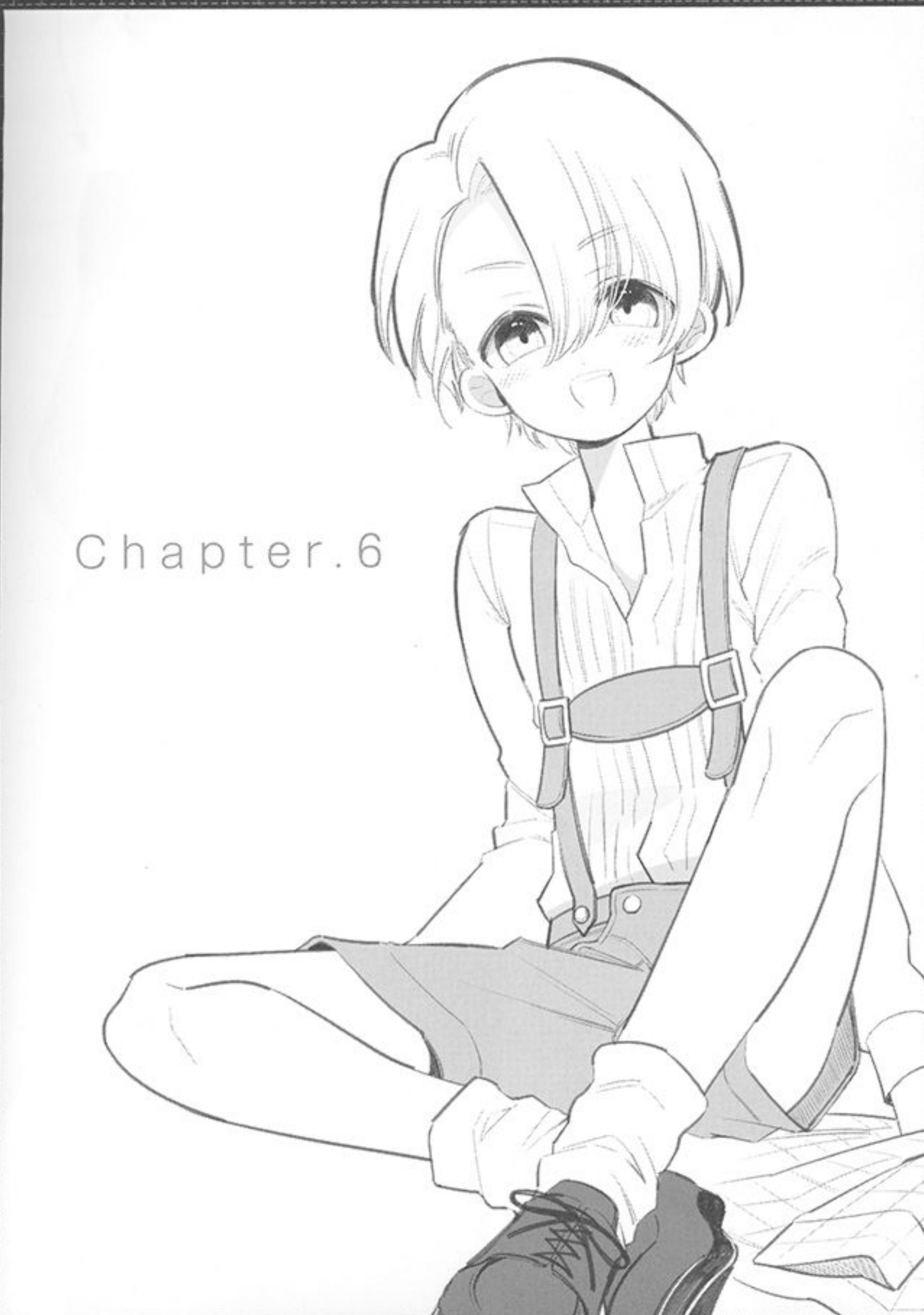
体の周りにぼかしを入れて発光しているよう見せれば、人外感が増します。

右膝を立てているので、膝に向かって袴にシワができます。

目元に影を入れると、無邪気に大きく口を開いた笑顔が、不気味な表情に変わります。

## 座敷わらし：Case1

### ▶客人にイタズラ

客人の上に乗っかりながら話しかけている座敷わらし。髪の毛やちゃんちゃんこの裾をふわりと浮かせて、この世の者ならざる雰囲気を表現している。

Chapter.6

ショタの描き方

# 第6章 衣装編

Lesson 1

# さまざまな衣装を着た少年たち

少年たちが着る服は、季節や住んでいる地域によってさまざまな種類があり、バリエーションに富んでいる。ここでは夏や冬に似合う衣装や、中国、ドイツなど世界の国々で着られている伝統的な衣装を紹介しよう。

## 夏の衣装

浴衣の袖を肩までまくった姿に男らしさを感じます。

お面や綿あめなどを描くと、よりお祭り感が出ます。

生地が薄い場合、服のシワを多めに入れましょう。

くるぶしとアキレス腱の線を描きます。

浴衣を着る際、男性の場合は角帯もしくは兵児帯が主流。

### ▲甚平

半袖と膝上丈で全体的に涼しい印象を与える甚平。鎖骨や膝小僧、足首など、男の子らしい体のパーツが露出するのも特徴的。

年齢：12 歳

### ▶浴衣

ゆったりとしたシルエットによって大人びて見える浴衣は、男の色気を引き出す。黒など濃い配色で統一すると体が引き締まって見える。

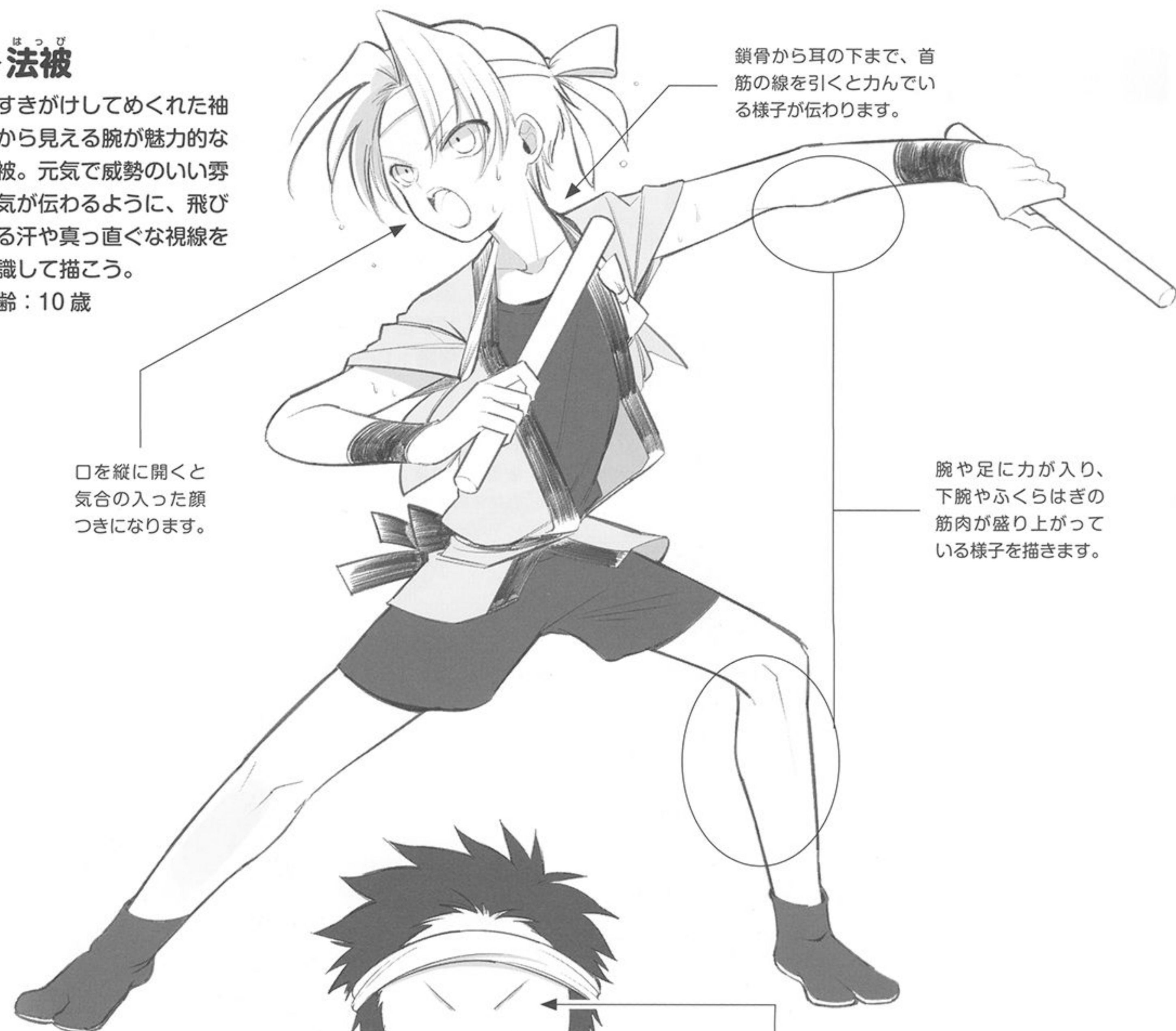
年齢：14 歳

## ▶法被（はっぴ）

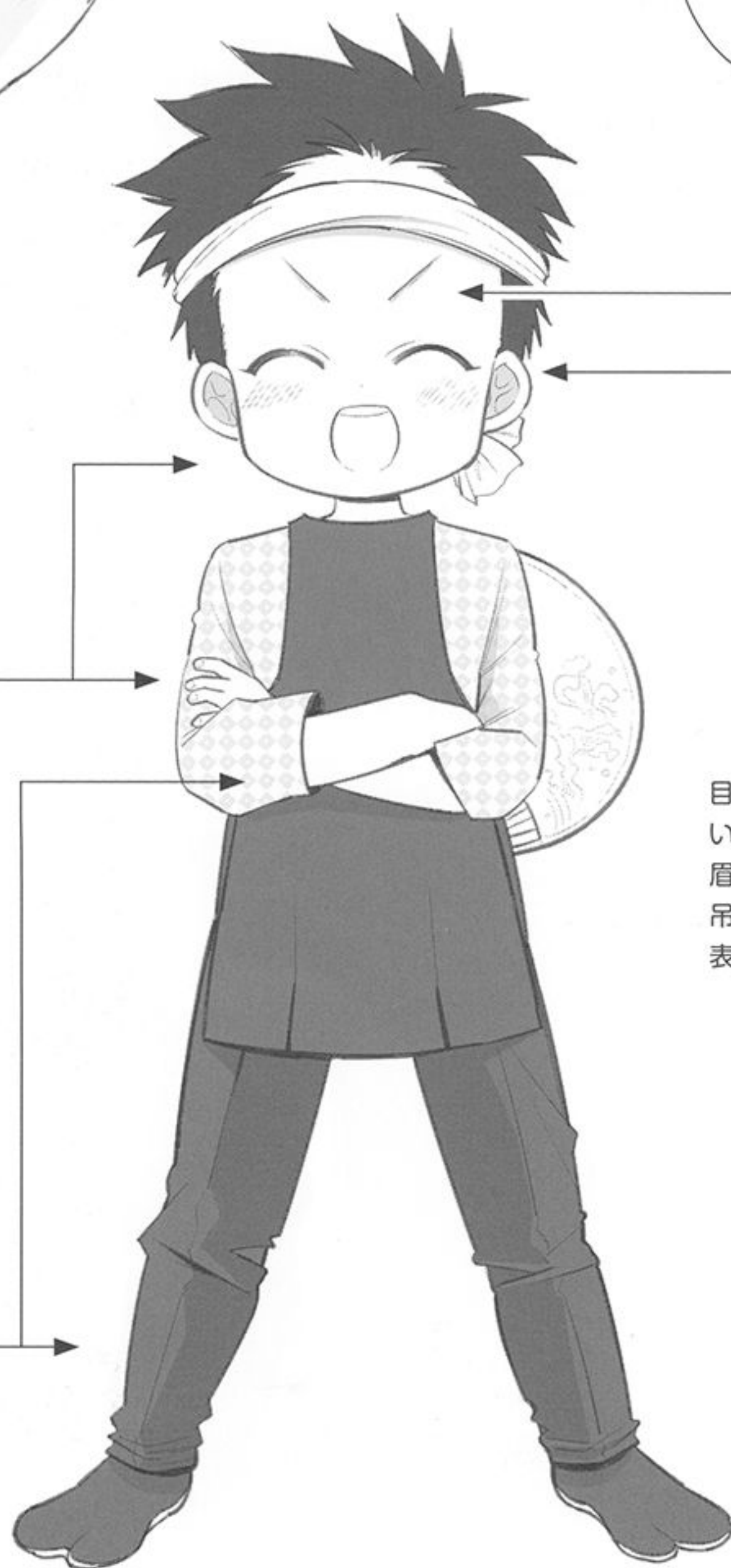
たすきがけしてめくれた袖口から見える腕が魅力的な法被。元気で威勢のいい雰囲気が伝わるように、飛び散る汗や真っ直ぐな視線を意識して描こう。
年齢：10歳

鎖骨から耳の下まで、首筋の線を引くと力んでいる様子が伝わります。

口を縦に開くと気合の入った顔つきになります。

腕や足に力が入り、下腕やふくらはぎの筋肉が盛り上がっている様子を描きます。

輪郭や指先を丸くすると幼さが出て、ぷにぷにした柔らかい肌になります。

目は上向きの弧を描いて笑顔にしつつ、眉を45度の角度で吊り上げて得意げな表情にします。

腕を組み、両足を肩幅以上に広げた仁王立ちで勇ましく立っています。

## ◀お祭り衣装

鯉口シャツと腹掛、股引の組み合わせは小さな子どもにもよく似合うお祭り衣装。団扇（うちわ）も持たせると、夏の季節感が出る。
年齢：6歳

# 冬の衣装

## ◀ダッフルコート

すっきりしたシルエットでスマートな印象を与えるダッフルコート。帽子やマフラー、手袋などの冬用アイテムとも合わせやすく、着膨れた感じが出て子どもらしく見える。
年齢：12歳

髪の毛がマフラーに触れて、たわんだ形になります。

トグルボタンの向きをそれぞれ変えると自然体に見えます。

ボディラインがわかる細身のジーンズで、足元をすっきりさせます。

足元に裾の生地が重なり、クシャクシャとしたシワができます。

スノーボードの大きさは、身長－15cmを意識して描きます。

## ▶スノーボードウェア

上着やズボンの丈がスキーウェアよりも長く、ダボダボしているのが特徴。背景が雪景色でまっ白になるため、ウェアの柄は派手にしたほうが映える。
年齢：13歳

### ▶ちゃんちゃんこ

主に子どもが着る袖がない羽織。歳が幼い子ほどよく似合い、子どもらしい丸みを帯びたラインが際立つ。
年齢：7歳

ちゃんちゃんこが開きすぎないよう、前紐を締めて体に合わせます。

### ◀もこもこダウン

羽毛が入ってもこもこした外見が特徴的なダウンジャケット。ナイロン素材の服は縫い目以外にシワが出にくい。
年齢：10歳

丈をベルトが隠れるくらいの長さにすると、コンパクトなシルエットになります。

# 世界各国の衣装

## ▶チャイナ服

太極拳やカンフーなどの中国武術を習っている者が着る唐装。裾口が細く引き締まったパンツにすると整った見栄えになる。
年齢：12歳

扇子の入れ物は帯と帯揚げ、あるいは帯と着物の間に挟みます。位置は左側。

千歳飴

扇子の向きは地面方向へ。

## ▲袴（はかま）

七五三などの通例行事の際に、着物の上から胸の下のあたりまで覆うように履く衣装。背筋を伸ばして足を肩幅くらい開けば凛とした姿勢になる。
年齢：5歳

チャイナ服には紐のないカンフーシューズがよく似合います。

## ▶キルト

スカート状の大きな布を穿くスコットランドの伝統衣装。少年がスカートを穿いているように見えるアンバランスさが魅力的。
年齢：14 歳

短髪で切れ長の目にすると、男の子らしいクールな印象になります。

黒のジャケットと蝶ネクタイが、シックで大人びた印象に見せます。腰回りを細くすると下半身のキルトがより印象的になります。

## ▼レーダーホーゼン

ドイツ・バイエルン地方の民族衣装。白シャツと半ズボンにサスペンダーの組み合わせは、少年の体をより健康的に見せる。
年齢：11 歳

ふとももとふくらはぎを滑らかな曲線で描き、健康的で柔らかそうな足に仕上げます。

短パンのすき間から、柔らかそうな丸いふとももが見える様子を描きましょう。

## ◀カウボーイ

アメリカの牧場などで見られるカウボーイは、先端が尖ったハットと厚底のブーツが主流。おちょぼ口にして、軽快に口笛を吹いているポーズにしてみよう。
年齢：15歳

子羊を捕まえる際に使うロープを腰に装備。

銃を撃った直後なので、人さし指がトリガーにかかっています。

少年とサルの表情を似せることで、一心同体な関係性を演出します。

ブーツの先端を尖らせます。

## ▶アラジン

ターバン、丈の短いベスト、裾がゴムで引き締まったペルシャ風の衣装が特徴的。相棒の動物や魔法のランプなども描くと、おとぎ話のアラジンらしさが出ます。
年齢：12歳

あぐらをかくとズボンの裾が上がるため、足の見える範囲が広くなります。

細かい線で毛先を描き
加えていくとふわふわ
感が出ます。

## ▼イヌイット

氷雪地帯に住んでいる民族の衣装。顔以外の部分がすべて覆われている。ところどころに防寒のためのもこもこしたファーがついているのがポイント。
年齢：8歳

顔の輪郭は服の毛で隠れます。頬には斜線を入れて、寒さで顔が赤くなっている様子を表現します。

一体型の服なので、服のシワに合わせて模様もずれます。

影になっている部分とそれ以外の部分のコントラストを強くするとシャープな印象になります。

## ▲衛兵

街中の警備や監視を担うイギリスの衛兵。黒くてふわふわした長い帽子をかぶらせ、腰には武器を携えさせよう。
年齢：11歳

## ●●● Character index ●●●

# Illustrator introduction

## 吹

**comment**
ショタはやんちゃもおっとりも泣き虫もマイペースもみんな可愛いですね。

●URL：http://sui2do.tumblr.com/

カバーイラスト、P8～11、P13～15、P28～32、P43、P52、P56、P59、P70、P73、P82～83

## 清瀬赤目

**comment**
お仕事でショタを描かせていただけることになるとは思いもしませんでしたので、とてもやりがいがありました。ありがとうございました。少しでもお役に立てば嬉しいです。

●URL：http://akame.nazo.cc/
●Twitter：@_akame

P33、P41、P46、P48、P55、P72、P75～76、P78～81、P119、P122、P126、P131

## CoCoLo

**comment**
絵に対して真剣に考える機会となり、自分自身大変勉強になりました。お仕事で大好きな少年絵を描く機会をくださった方々、読んでくださった皆様、本当にありがとうございました！

●URL：http://pixiv.me/co_co_lo
●Twitter：@CoCoLo_0401

P36～37、P41～42、P45、P49、P51、P54、P74、P77、P97、P99、P102、P105、P124、P128、P141

## 榊ルミヲ

**comment**
いろいろなショタっ子を描かせていただきとても楽しかったです。初めて挑戦する雰囲気の絵もあり大変勉強になりました。ありがとうございました！

P15、P33、P34～35、P61、P64～65、P74、P84、P86、P90、P98、P104、P108～111、P114～115、P127、P132、P136～137

## 相三箱

**comment**
ほぼほぼ自分の好きに描かせていただきました、ありがとうございます。普段は何も考えず腕を動かしているので、シチュエーションなどとても新鮮で勉強になりました……！

P16～17、P20、P22～23、P26、P44、P53、P63、P68～69、P89、P95、P134、P140

## しがらき

**comment**
いろいろな男の子を描かせていただきとても楽しかったです。自身もとても勉強させていただきました。ありがとうございました。

●URL：http://www.pixiv.net/member.php?id=1004274
●Twitter：@sshigaraki

P40、P47～48、P114～115、P119、P121、P125、P129

## steelwire／鉄線

**comment**
いろいろな少年を描かせて頂くなかで、改めていろいろなことを勉強させて頂きました。ありがとうございました！　少年はよいものだ。

●URL：http://www.pixiv.net/member.php?id=68813
●Twitter：@_steelwire

P12～13、P18～19、P21、P24～25、P33、P42、P50、P57、P59～60、P62、P67、P70、P87～88、P92～93、P96、P100、P107

## 斜塔

**comment**
今回描かせていただいてショタのどういうところに魅力を感じるのかいろいろ考えさせられました。素敵な男の子が描けるよう精進致します……！

●URL：http://www.pixiv.net/member.php?id=684585

P62、P66、P98～99、P103、P106

## ととふみ

**comment**
男の子がたくさん描けて本当に楽しかったです。私自身とても勉強になりました。ありがとうございました！

P21、P43～44、P51～52、P100、P107、P112～113、P116～118、P120、P126～127、P130、P132、P135、P139

## 藤実なんな

**comment**
とても楽しく描かせていただきました！　わたしのイラストが少しでも参考になれば幸いです。

●URL：http://www.pixiv.net/member.php?id=3230062
●Twitter：@nanna_fujimi

P15、P21、P27、P97、P101

## 琶倉彩絢

**comment**
小さな子から頭身高い子まで、いろんなタイプを描く機会をいただけてとても楽しかったです。ありがとうございました！

●URL：https://wa9ra.tumblr.com/
●Twitter：@wa9ra

P21、P27、P56、P58、P86、P88～89、P91、P94、P96、P138

**Did you enjoy this book?**

**Love SHOTA!**


| | |
|---|---|
| 編著 | スタジオ・ハードデラックス |
| 編集・執筆 | 石川悠太　大村茉穂(SHDX) |
| 装丁デザイン | 岡澤風花　石本遊(SHDX) |
| デザインDTP | 岡澤風花(SHDX) |
| 編集統括 | 森基子(廣済堂出版) |

**少年(ショタ)の描き方**

2016年8月20日　第1版　第1刷
2016年9月30日　第1版　第2刷
著　者　スタジオ・ハードデラックス
発行者　後藤高志
発行所　株式会社 廣済堂出版
〒104-0061　東京都中央区銀座3-7-6
電話　(編集) 03-6703-0964
(販売) 03-6703-0962
FAX　(販売) 03-6703-0963
振替　00180-0-164137
URL　http://www.kosaido-pub.co.jp
印刷・製本　株式会社 廣済堂

ISBN978-4-331-52046-8 C2071

ISBN978-4-331-52046-8
C2071 ¥1600E

9784331520468

廣済堂出版
定価 本体1600円 +税

1922071016003

第1章 基礎編

第2章 小学生・中学生編

第3章 幼児編

第4章 フィクション編

第5章 人外キャラクター編

第6章 衣装編